Журнал «Домашний ПК», № 6 (90), июнь 2006
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2006 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
комплект ДПК+DVD и Gameplay+DVD – 94938
в Каталоге изданий Украины

Тираж 41 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, г. Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357, (044) 270-3890
отдел распространения (044) 249-9759, (044) 331-0409, (044) 331-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

Покой нам только снится



Несмотря на обилие праздничных дней в мае и преддверие отпускного сезона, конец весны выдался для редакции «Домашнего ПК» горячим. Такого количества компьютерного железа и интересных событий в этот традиционно спокойный период мы не ожидали.

Сразу несколько важных мероприятий, которые посетили корреспонденты «Домашнего ПК», прошли в разных уголках мира. Безусловно, пальма первенства по количеству сгенерированных новостей принадлежит крупнейшему игровому шоу мира – E3, проведенному в середине мая в Лос-Анджелесе. E3 2006 в первую очередь запомнилась нам демонстрацией «живых» игр для революционной во всех смыслах приставки от Nintendo, получившей достаточно неожиданное имя Wii, а также показом второго поколения продуктов для Xbox 360. Впрочем, американской выставке в данном номере посвящено целых 11 полос, так что не буду раскрывать все секреты, а просто предлагаю вам почитать соответствующие разделы журнала («Служба новостей», «Игротека») и на время погрузиться в атмосферу этого грандиозного шоу.

Весьма познавательное мероприятие – региональный финал Microsoft Imagine Cup 2006, своеобразной всемирной студенческой IT-олимпиады, – прошло в мае в Словении. Хотя украинская команда и не пробилась в призеры, познакомиться с инновационными разработками студентов из стран Восточной и Центральной Европы было очень интересно.

Стоит отметить и львовский фестиваль DE:CODED 2006. Мы надеемся, что это мероприятие, первое в формате LAN/DEMO-party в Украине, несмотря на некоторые недоработки в организации, станет регулярным, и традиция проведения неформальных IT-форумов приживется и в нашей стране.

Программа тестирований в июньском номере журнала тоже оказалась весьма насыщенной и разнообразной. Тест видеокарт с поддержкой режимов SLI и CrossFire смело можно назвать уникальным – никто в СНГ до сих пор не собирал в одном материале все подобные решения. Конечно, приобрести «спарку» из двух видеоакселераторов класса, скажем GeForce 7900 GTX за $1160, могут позволить себе только настоящие энтузиасты, но для SLI и CrossFire существуют и вполне демократичные по цене продукты, особо привлекательные в свете апгрейда уже установленных в домашние системы видеокарт.

Второй супертест данного номера посвящен акустике 2.1 для меломанов. Парадоксально, но факт – несмотря на прогресс в области компьютерного звука, только сейчас многие пользователи созрели для апгрейда своих аудиосистем и наконец-то готовы отказаться от пластмассовых динамиков noname за $10, потратив около $100 на действительно хорошую акустику. В финальный вариант теста вошли 15 систем (к слову сказать, специалистами «ДПК» было прослушано значительно больше претендентов) и, скажем прямо, результаты удивили нас самих.

Знаковые изменения произошли и в традиционном материале «ПК месяца Live!» Впервые мы представляем в этой рубрике ноутбуки, которые при сравнимой с десктопами цене предоставляют пользователю настоящую свободу в работе и развлечениях. Конечно, пока они еще не могут соревноваться с настольными ПК по производительности, но весьма динамичное снижение цен и появление нового поколения мобильных процессоров и видеоакселераторов позволят данным устройствам в скором времени полностью заменить десктопы.

В этом номере «ДПК» вы найдете также материал о создании RAID-массивов на домашнем компьютере, уникальную концепт-систему для диджея и обзоры хитовых игр, которых в мае вышло на удивление много.

В завершение напомним, что «Домашний ПК» не уходит на летние каникулы, и вас ждут полноценные июльский, августовский и сентябрьский номера журнала.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями
Олег Данилов

№ 6 (90), июнь 2006

Содержание

Новости

ХардWare

НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

СофтWare

Репортаж с восточно-европейского финала Imagine Cup 2006



В этом году программные продукты, созданные студентами, должны были отвечать лозунгу «Imagine a world where technology enables us to live healthier lives», заданному организаторами. Тема, конечно, очень широкая, но отрадно, что многие из команд представили действительно интересные разработки, которые можно реализовать уже сейчас.



с. 14

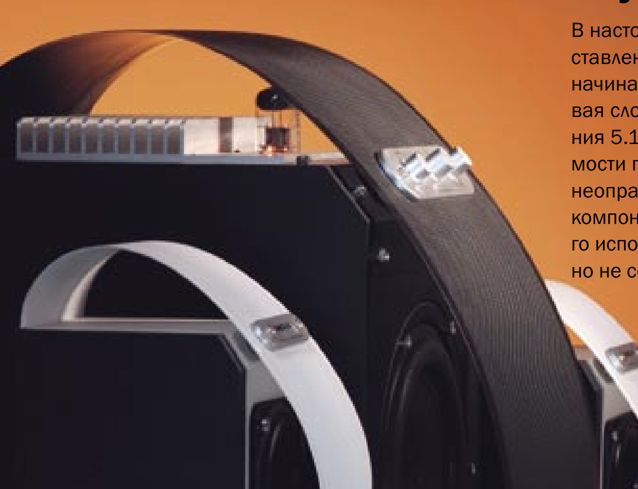


RAID-массив: доступное быстродействие

Как известно, емкость и производительность дисковой подсистемы избыточными не бывают. А вот с их нехваткой приходится бороться довольно часто. Можно ли одним решением убить двух зайцев, да так, чтобы при этом не разориться? Попробуем разобраться.

с. 64

Тестирование мультимедийной акустики 2.1



В настоящий момент на рынке представлены самые различные системы, начиная с двухканальных и заканчивая сложными АС объемного звучания 5.1. При достаточно низкой стоимости последних многие считают неоправданным приобретение трехкомпонентной акустики для домашнего использования, однако с ними можно не согласиться.

с. 40

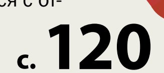


FM30 MP3 МЕДІА ПЛЕЄР
Підтримує MP3 JPG MPEG4
Вбудована пам'ять до 2Гб • FM тюнер • Диктофон • До 60 годин відтворення
лише 7 см
Під Владою Якості
Оптимум можливостей у міні-форматі
LG
Life's Good
Безкоштовна інформаційна лінія LG: тел. 8-800-303-0000 · http://ua.lge.com

Игротека

Репортаж с выставки

Наш график встреч и презентаций на E3 оказался настолько плотным, что времени на свободную навигацию по выставочным залам почти не было. Для того чтобы вы себе представили тот ритм, в котором мы жили несколько дней в Лос-Анджелесе, предлагаем ознакомиться с отрывками из «дорожного дневника».



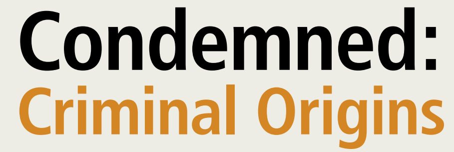
с. 120



Heroes of Might and Magic V

Забудьте четвертую часть «Героев» как страшный сон. Знаменитая серия вернулась к истокам, и геймплей Heroes of Might and Magic V максимально близок к самому лучшему игровому процессу третьей части. В Nival бережно отнеслись к оригиналу, ну а графика HM&M V просто поражает воображение.

с. 130



Condemned: Criminal Origins

Мы опять играем за представителя правопорядка, обладающего не совсем понятными паранормальными способностями, который занимается расследованием неких мистических преступлений. К счастью, по мере прохождения сходство с F.E.A.R. утрачивается – в том смысле, что Condemned все-таки не превращается в обычный шутер, а до самого конца остается сюжетным ужастиком.

с. 132



SLI и CrossFire: одна видеокарта хорошо, а две?

Одной из мер для поддержания графической подсистемы в «тонусе» и оперативного увеличения ее мощности оказались технологии работы видеокарт в режиме Multi-GPU: SLI (Scalable Link Interface) от NVIDIA и CrossFire от ATI.

с. 26

№ 6 (90), июнь 2006

Содержание диска ДПК-DVD

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием

Программы

Полные версии

Демонстрационные версии

Патчи, обновления

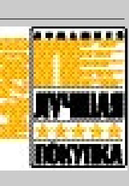
Игры

Полные версии

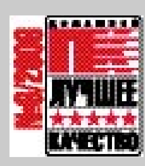
ShareWare

Что означают знаки «Выбор редакции»

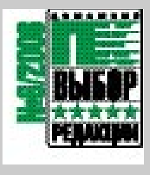
Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы пользователей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.





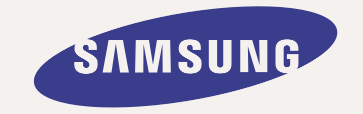


i750

уяви силу, що примусить візитки щезнути

Адже маючи з собою мобільний телефон i750, можна позабути про візитниці назавжди. За допомогою програми розпізнавання візиток і камери на 2 мегапікселя з автофокусом, ви просто переносите візитку у свій i750 і зберігаєте її або відправляєте колегам через Wi-Fi. Windows (Pocket PC Edition) та можливість встановити зовнішню карту пам'яті перетворюють тонкий і стильний i750 на реального партнера вашого бізнесу... Просто і потужно.

- Windows (Pocket PC Edition)
- Камера 2 мегапікселя з автофокусом
- 65536 кольорів і сенсорний TFT дисплей (QVGA, 2,4)
- Bluetooth®
- Програми розпізнавання візиток
- Зовнішня карта пам'яті
- Wi-Fi

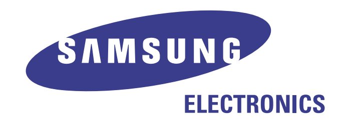


Щоб дізнатися більше, відвідайте http://ua.samsungmobile.com   Мобільний контент на wap.samsung.ua

Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены этим знаком

СМОТРИ на диске

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP



Spacebound
Spin & Play
150 Steam Brigade
Sudoku Pagoda
Temple of Bricks
Tiny Worlds
War of Enlightenment 1.20
Zodiac

Демо-версии

«Герои уничтоженных империй (beta)» 1.1
«Три маленькие белые мышки и пираты Северного моря»
Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine
No Brakes: X Racing
Rush for Berlin
Wild Earth
WildLife Park 2

Патчи

«Блицкриг II» 1.5
«Герои империй. Великие завоевания» 1.06c
«Корсары III» 1.3.2
«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале» 1.02
Age of Empires 3 1.06 Russian
Call of Duty 2 1.2
Crashday 1.1
«Refuze: Атака брака» 1.0.0.2
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II 1.03

Видео

Alone in the Dark: Near Death Investigation
Brothers in Arms: Hell's Highway
Crysis
Dark Messiah of Might and Magic
F.E.A.R. Extraction Point
Gothic 3
Halo 3
Hellgate: London
Hitman: Blood Money
Indiana Jones
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Prey
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
Warhammer 40 000: Dawn of War Dark Crusade
Warhammer Online: Age of Reckoning
World of WarCraft: The Burning Crusade

Драйверы

Материнские платы

Intel Chipset Software Installation Utility 7.3.1.1013
VIA Hyperion Pro 5.08A

Видеокарты

ATI Catalyst 6.4
Intel Graphics Media Accelerator 14.20
NVIDIA ForceWare 84.21
NVIDIA ForceWare 84.43 Beta

Звуковые карты

Realtek AC97 A3.87
Realtek HD Audio R1.37

Сетевые карты

Realtek LAN Driver 6.41

Разное

Microsoft Imagine Cup 2006 – описание и видеопрезентации студенческих проектов

Что означают звезды в наших рейтингах

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★ (4)
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★ (3)
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★ (2)
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★ (1)
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

Подписку с курьерской доставкой можно оформить

КИЕВ
KSS (044) 270-6220
«Блиц-Информ» (044) 205-5110
«ПрессЦентр» (044) 536-1175 (80)
«Саммит» (044) 254-5050

ГОРЛОВКА
«АВ сервис» (0624) 55-2475

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий» (056) 744-7287
«Атма трейд» (0562) 33-7770

ДОНЕЦК
«Бегемот» (062) 304-4158
«Идея» (0623) 81-0932

ЖИТОМИР
«Горизонт» (0412) 41-8411

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис» (061) 787-6571

ЛУГАНСК
ЧП «Ребрик И. В.» (0642) 53-4073

ЛЬВОВ
«Деловая пресса» (0322) 70-3468
«Фактор» (0322) 41-8391
«Львівський кур'єр» (0322) 23-0410

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау» (0512) 47-2547

НОВАЯ КАХОВКА
ЧП «Хут О. А.» (05549) 7-7272

ОДЕССА
«МиМ» (048) 777-4539

СЕВАСТОПОЛЬ
«Экспресс-Крым» (0692) 45-2424

СИМФЕРОПОЛЬ
«Крымский экспресс» (0652) 52-5727

СУМЫ
«Эллада S» (0542) 25-1249

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг» (0352) 43-1011

ХЕРСОН
«Кобзарь» (0552) 22-5218

ЧЕРКАССЫ
«Медиа-Принт» (0472) 45-3113

ЧЕРНИГОВ
«Визард» (0462) 65-3365

ЧЕРНОВЦЫ
ЧП «Стронгин С. Б.» (03722) 7-2410

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения:
тел. (044) 331-0409; 331-0401

ASUS рекомендує Windows® XP Professional

intel® Centrino® Duo

Телебачення завжди с тобою

ASUS W2Jc та A7J/Jb створені на базі Технології Intel® Centrino® Duo для мобільних ПК

Дивіться улюблені програми телебачення на ноутбуках ASUS W2Jc та A7Jb

Ноутбуки ASUS з вбудованим тюнером і можливістю прийому сигналу у форматі DVB-T дає можливість дивитися програми цифрового телебачення без дротового підключення. Тепер Вам не доведеться нудьгувати в пробці або нервувати на тривалому засіданні, турбуючись, що відбувається в світі. Увімкніть свій ноутбук, де б Ви не були, у будь-який час.



W2Jc

- **Технологія Intel® Centrino® Duo для мобільних ПК**
  Intel® Core™ Duo Processor T2300/T2400/T2500/T2600
  Чіпсет Intel® 945 PM
  Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
- **Microsoft® Windows® XP**
  Home
  Professional
  Microsoft® Media Center Edition 2005
- DDR2 667 МГц до 2Гб
- 17"WSXGA+ (1680x1050 крапок) з фірмовими технологіями Color Shine LCD, Zero Bright Dot Warranty та ASUS Splendid Video Intelligence Technology
- Serial ATA HDD 60/80/100/120Гб
- ATI Mobility™ Radeon™ X1600 256Мб
- 10/100/1000 Ethernet
- Аналоговий і цифровий (DVB-T) тюнер телебачення
- 3xUSB, 1xTV-Out, 1xMicro-DVI, 1xAV-In, Bluetooth V2,0+EDR
- MCE2005 (варіюється залежно від поставки) або ASUS Mobile Theater
- 395 x 286 x 25 - 33 мм, 3,4 кг



A7J/Jb

- **Технологія Intel® Centrino® Duo для мобільних ПК**
  Intel® Core™ Duo Processor T2300/T2400/T2500/T2600
  Чіпсет Intel® 945 PM
  Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
- **Microsoft® Windows® XP**
  Home
  Professional
  Microsoft® Media Center Edition 2005
- DDR2 667 МГц
- 17"WSXGA+ (1680x1050 крапок) з фірмовими технологіями Color Shine/Crystal Shine LCD, Zero Bright Dot Warranty та ASUS Splendid Video Intelligence Technology
- Serial ATA HDD 60/80/100/120ГБ
- ATI Mobility™ Radeon™ X1600 256Мб
- Вбудована 1,3 мегапіксельная камера
- Аналоговий тюнер телебачення (A7Jb), вбудований DSP
- MCE2005 (варіюється залежно від поставки) або ASUS Mobile Theater IV
- 1xDVI-D, 5xUSB, 1xTV-Out, Bluetooth V2,0+EDR(опція)
- 405 x 314 x 38 мм, 4 кг

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

Служба технічної підтримки http://www.asuscom.ru/support/

Всесвітня гарантія 2 роки

Everest (еверест)
тел.: (044) 464-7777
Web: http://www.everest.ua

Фокстрот IT
Київ, вул. Дорогожицька 1
тел. (044) 247 7036
тел. гарячої лінії 8 800 501 68 80
(дзвінки в межах України безкоштовно)

DATALUX (даталюкс)
Київ, 03110, Червонозоряний пр-т 51, НДІБВ,
Лабораторний корпус, офіс 208;
тел: (38 044) 249-6303
datalux@datalux.ua
Web: http://www datalux ua

Новости



Pyramat

Компания Pyramat занимается разработкой и изготовлением «звуковой мебели», ориентированной в первую очередь на геймеров. Неудивительно, что ее новая продуктовая линейка была представлена в экспозиции выставки E3 2006. На фотографии вы видите «игровое кресло» модели S2000 Sound Rocker стоимостью $129,99. В него встроена высококачественная аудиосистема с сабвуфером. Кроме того, имеется док-станция для iPod.

RS Media



В нашей рубрике новостей вы уже читали о симпатичных роботах производства компании WoWee Robotics. В этой дружной семейке недавно произошло пополнение. Его зовут RS Media.

Фактически это следующий шаг в развитии популярной модели Robosapien. Главная особенность RS Media состоит в том, что с помощью программного обеспечения, входящего в комплект поставки, можно формировать уникальный набор «личностных характеристик» вашего андроида. Обладая всеми качествами своего предшественника, новый робот имеет новые способности, позволяющие повысить его уровень взаимодействия с хозяином и окружающим миром.

Sony Vaio UX

В июле 2006 г. компания Sony начнет выпуск полноценного ПК карманного формата, имеющего к тому же расширенные коммуникационные возможности.

Модель Vaio UX с ориентировочной ценой $1800 и массой около 0,5 кг оснащена широкоформатным 4,5-дюймовым дисплеем XBRITE с разрешением SVGA. Сдвигаясь, он открывает интегрированную клавиатуру, позволяющую работать с приложениями XP точно так же, как на обычном десктопе.

Устройство комплектуется процессором Intel Core Solo Ultra Low Voltage, обеспечивающим долгое время автономной работы. Технология Sony SmartWi позволяет быстро переключаться между различными типами беспроводных сетей – EDGE, Wi-Fi и Bluetooth.

Kodak EasyShare

Компания Eastman Kodak ознаменовала 5-летие торговой марки EasyShare выпуском ряда новинок. Среди них Kodak EasyShare V610 – самая миниатюрная на рынке модель с 10-кратным оптическим зумом. Два объектива Schneider-Kreuznach C-Variogon и стеклянные призмы позволили впервые реализовать такое увеличение в компактном формфакторе 111×56×23 мм. Кроме того, 6-мегапиксельная V610 оснащена крупноформатным ЖК-экраном с размером диагонали 2,8" и является одной из первых камер с поддержкой беспроводной технологии Bluetooth, что позволяет ей передавать фотоснимки на расстоянии до 10 м.





dreamGear

Производители игровых аксессуаров в последнее время все больше внимания уделяют высококачественному воспроизведению звука. Вот и в продуктовой линейке компании dreamGear, представленной на E3, доминировали акустические устройства.

На фотографии вы видите, как, используя оригинальное решение dreamGear i.Sound Movie Max, можно превратить обычную портативную консоль Sony PSP в эдакий домашний кинотеатр в мини-стиле. Конструкция системы отличается универсальностью, она совместима не только с PSP, но и с Nintendo DS, всеми моделями iPod и многими другими аудиоплеерами, имеющими стандартный разъем для головных телефонов.

Рекомендованная розничная цена – $70.

Piano Wizard 470

У компании Allegro Multimedia – своя рыночная ниша. Она создает игровые программы для обучения музыке. Посетители E3 2006 имели возможность ознакомиться с их новейшим продуктом Piano Wizard.

В комплекте с ПО (для PC и Mac) идет и музыкальная клавиатура. Учащиеся избавлены от надоедливых повторений одних и тех же упражнений. Весь учебный материал подается в форме увлекательной игры, а клавиатура при этом служит для управления. Уже несколько американских университетов взяли Piano Wizard на вооружение.





Logitech G25 Racing Wheel

Давненько уже лидер среди производителей игровых манипуляторов не радовал нас топ-моделями рулей для ПК. И вот наконец-то и на нашу улицу пришел праздник. В мае на выставке E3 компания Logitech представила устройство G25 Racing Wheel.

Перечень его технических характеристик способен поразить даже бывалого виртуального водителя. Прежде всего следует отметить, что конструктивно он состоит из трех модулей: собственно рулевого колеса, блока из трех педалей и шестискоростной коробки передач. Устройство оснащено 12 программируемыми кнопками, а само рулевое колесо обладает углом поворота 900˚.

G25 Racing Wheel поступит в продажу в магазины США и Европы в октябре этого года. Предполагаемая цена – $300.





PlayStation 3

Объявлены дата выпуска и цены на игровую консоль PlayStation 3. На европейском и американском рынках устройство появится 18 ноября, а в Японии – 11 ноября. В США PS3 в версии с жестким диском 20 GB будет стоить $499, а с HDD 60 GB – $599 (в Европе цены такие же, но только в евро). По заявлению представителей Sony, компания планирует продать четыре миллиона консолей до конца года и еще два – в первом квартале 2007 г.



Seagate



В конце апреля компания Seagate представила оригинальное и весьма полезное устройство под названием Seagate 750GB Pushbutton Back-up Hard Drive. Это первый 3,5-дюймовый внешний жесткий диск, использующий революционную технологию перпендикулярной записи. За столь вместительное хранилище информации американскому покупателю придется выложить $559.

Sansa e200

В ассортименте медиапроигрывателей от SanDisk появилась новинка под названием Sansa e200, которую представители компании считают флагманом модельного ряда. Предусмотрены три версии этого устройства с разным объемом флэш-памяти (2, 4 и 6 GB). На качественном цветном TFT-дисплее с диагональю 1,8" можно просматривать фотографии и видеоматериалы. Обращает на себя внимание и корпус из высокопрочного и легкого сплава титана. Плеер оснащен FM-тюнером, позволяет воспроизводить слайд-шоу с музыкальным сопровождением, имеет слот расширения для карточек microSD, а также поддерживает SanDisk TrustedFlash. Стоимость устройства в американских магазинах в зависимости от объема памяти варьируется от $200 до 300.

imagine cup™
восточно-европейский финал

Олег Данилов

Imagine Cup – своеобразная всемирная IT-олимпиада для студентов высших учебных заведений, проводимая под эгидой Microsoft уже четвертый год. Благодаря любезному приглашению украинского офиса компании вашему покорному слуге, единственному журналисту от Украины, удалось побывать на восточно-европейском финале этого соревнования.

Марибор – второй по величине город Словении (114 тыс. человек) – расположен почти на границе с Австрией и известен своими белыми винами, самой старой в мире виноградной лозой (плодоносящей несмотря на 400-летний возраст) и, конечно же, университетом. Именно здесь 8–10 мая собрались студенческие команды из 13 стран Восточной Европы, чтобы представить свои программные проекты и побороться за право участвовать в международном финале Imagine Cup 2006, который пройдет 28 июля – 1 августа в Дели (Индия).

В программу Imagine Cup 2006 входят соревнования по нескольким дисциплинам, но вживую отбор происходит только в категории Software Design. Финалисты по дисциплинам Information Technology, Short Film, Algorithm, Project Hoshimi – Programming Battle, Interface Designer выбираются в online и будут объявлены 22 мая.

В этом году программные продукты, созданные студентами, должны были отвечать лозунгу «Imagine a world where technology enables us to live healthier lives», заданному организаторами. Тема, конечно, очень широкая, но отрадно, что многие из команд представили действительно интересные разработки, которые можно реализовать уже сейчас. Одно из основных условий Imagine Cup – использование в создании проектов ПО производства Microsoft. Большую популярность завоевали Microsoft



Презентация Footstep



Словенское телевидение уделяло Imagine Cup пристальное внимание

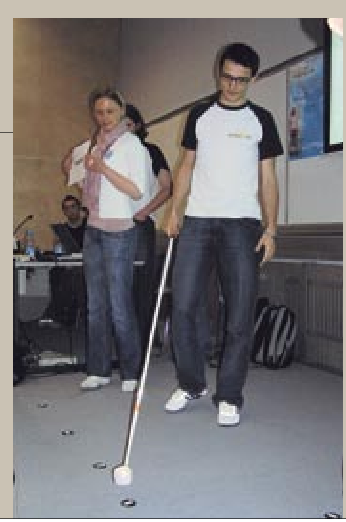




Проекты хорватской и польской команд (занявших 2-е и 3-е место) были очень похожи и посвящены контролю сердечной деятельности



Победителями восточно-европейского финала Imagine Cup второй год подряд становятся студенты технологического факультета Мариборского университета



По нашему мнению, чешская команда представила самый инновационный проект – трость для незрячих, считывающую RFID-метки, размещаемые на улицах

SQL Server, Microsoft .NET, части проекта Virtual Earth и голосовой интерфейс.

Украинская команда под руководством доктора физико-математических наук, профессора Анатолия Дорошенко (Национальный университет им. Т. Шевченко), представляла на турнире Footstep – своеобразный портал, позволяющий планировать и контролировать свою спортивную и туристическую активность, находить друзей по интересам и общаться. Похожие разработки продемонстрировали также сборные Эстонии и Румынии. Близкий по духу проект выиграл и российский отборочный этап.

И хотя победителем вновь стала команда факультета FERI Мариборского университета, представлявшая PC-аналог EyeToy, по нашему мнению, в финале были и более интересные проекты. Например, чешская система для незрячих на основе RFID-меток и Wi-Fi-трости или близкие по сути польский и хорватский проекты – портативные ЭКГ для людей с проблемами сердца (у хорватов даже с системой GPS). Необычной было и болгарское ПО для экспресс-анализа снимков крови на малярию.

Что ж, участники всемирного финала определены – это Словения, Хорватия и Польша. Мы будем с интересом ждать конца июля и естественно проинформируем вас об итогах Imagine Cup 2006.



Команда Национального университета им. Т. Шевченко в полном составе (слева направо): Павел Шеляженко, Алексей Кучаев, Анастасия Цветкова, Петр Процик



Член жюри Imagine Cup 2006 Андрей Терехов (Microsoft), несмотря на улыбку, был строг и старался вникнуть во все нюансы представленных на «турнире» проектов

DE:CODED 2006

Максон Пуговский

В середине апреля во Львове прошел первый украинский IT-фестиваль – по сути, первая массовая LAN-вечеринка в Украине, длившаяся трое суток и сопровождавшаяся конкурсами, семинарами и киберспортивными турнирами. Сборище компьютерных фанатов из разных городов.

Место для проведения фестиваля, «Центр творчества детей и юношества Галичины», оказалось не совсем удачным – на отшибе возле Лычаковского кладбища. Не всем львовянам хватило энтузиазма добираться сюда со своими компьютерами. Поэтому зал, рассчитанный на двести машин, с раскинутыми электрической, локальной и Wi-Fi-сетями, заполнился только наполовину.

Расписание было насыщенным, постоянно что-то происходило: конкурсы для программистов, дизайнеров и зрителей, геймерские турниры по популярным сетевым играм, семинары по беспроводным сетям и SQL-инъекциям. Однако график нарушался регулярно – анонсированные события смещались во времени, а иногда и вовсе отменялись.

Увеселительная программа включала конкурсы граффити и велотриала, на следующий день – метание мышек и забег с клавиатурами. По вечерам зрителей развлекали шоу от Burn и диджеевскими сетами в кафе «Пункт», которое на время фестиваля оперативно переместилось в местную столовку.

Самое интересное – знакомства и общение с компьютерщиками, готовыми денно и нощно сидеть перед мониторами. Чувствовалась наэлектризованная атмосфера технопраздника (возможно, влияло излучение тех же мониторов).

Основной недостаток события – малый размах. За три дня зарегистрировались 260 участников, из которых лишь два десятка приезжих из Запорожья, Киева, Ровно, Ивано-Франковска. Но в зале одновре-



менно находились не более 80 машин. Среди призеров конкурсов мелькали одни и те же лица.

Организаторы «безобразия» – студенты-волонтеры из львовского отделения Board of European Students of Technology (BEST). Несмотря на мелкие промахи, их стоит поздравить с успехом: фестиваль DE:CODED 2006 удался. Красной футболкой участника можно смело гордиться.







ХардWare



Archos AV700

Цена – $899

Продукт предоставлен
«Ренессанс»,
тел. (044) 209-1869

Объем памяти
100 GB жесткий диск

Экран
7-дюймовый TFT LCD

Функции
MP3-плеер, фотоальбом, видеопроигрыватель

Поддерживаемые форматы
MPEG4 SP, WMV9 MP, MP3, WMA, WAV, JPEG, BMP

Габариты и масса
209×107×19 мм, 590 г

Время работы батареи
до 5 ч воспроизведения видео, до 15 ч музыки

Интерфейс
USB 2.0

Время от времени на рынке появляются универсальные устройства, способные проигрывать музыку, просматривать фотографии и видео. Однако Archos AV700 несколько отличается своей функциональностью. Вместительный жесткий диск на 100 GB и возможность использовать устройство в качестве видеорекордера – вот козыри AV700. Солидный набор аудио/видеоразъемов позволяет производить захват медиаконтента практически с любого источника и сохранять на винчестер. Перенос готовых файлов также осуществляется легко, поскольку устройство определяется в системе как USB Mass Storage.

Одним из основных недостатков этой модели является экран. Его разрешение недостаточно велико для комфортного просмотра фильмов. Кроме того, AV700 не позволяет открывать текстовые файлы, что для такого дорогостоящего устройства весьма странно.

вердикт ★★★★★

ЗА
Симпатичный дизайн; большой объем жесткого диска; комплектация

ПРОТИВ
Небольшое разрешение экрана; нет просмотра текстовых файлов



Hiper HPU-4R580

Цена – $110

Продукт предоставлен
Nebesa,
тел. (044) 537-2371

Заявленная мощность
580 Вт

Вентиляторы
1×80 мм, 1×120 мм

Блоки питания под маркой HIPER уже давно почитаемы западными энтузиастами, но на рынке СНГ появились совсем недавно – в прошлом году в России, а в этом и в Украине. Наше знакомство начинается с представителя топовой серии Type-R, HPU-4R580.

Любителей моддинга не оставит равнодушным его дизайн – стальной корпус с зеркальным покрытием красного цвета, два вентилятора с красной подсветкой. После выключения компьютера один из них продолжает крутиться еще некоторое время, выдувая горячий воздух из блока питания. Данный БП выполнен по модульной схеме, то есть позволяет пользователю самому определять количество необходимых разъемов питания. Но даже в такой, казалось бы, обыденной вещи инженеры HIPER смогли отличиться, разработав так называемую систему OmniGrid, в которой вместо стандартных пластиковых разъемов применены индустриальные металлические коннекторы с винтовым креплением.

вердикт ★★★★★

ЗА
Отличная производительность; система OmniGrid; стильный внешний вид

ПРОТИВ
Нет поддержки EPS12V, необходимой для некоторых моделей Pentium Extreme Edition



Logitech
Cordless Desktop MX5000 Laser

Цена – $199

Продукт предоставлен
Datalux,
тел. (044) 263-6303

Количество клавиш
104 + 10 дополнительных + сенсорный блок управления медиаплеером

Интерфейс
Bluetooth

Питание
4 аккумулятора AA (клавиатура), встроенный Li-Ion аккумулятор (мышь)



Модель является наследником комплекта MX3000, но с гораздо большей функциональностью. Главное отличие – в MX5000 для связи с ПК используется Bluetooth (кроме клавиатуры и мыши, можно подключать также любое другое Bluetooth-устройство, так что покупка этого комплекта позволяет сэкономить на адаптере).

Далее, вместо весьма неоднозначной мыши MX600 здесь используется уже ставшая классической модель MX1000 (вариант для Bluetooth). Она удобно лежит в руке, однако из-за значительной массы не подходит для применения в играх и даже в офисной работе через несколько часов вызывает усталость кисти.

Клавиатура, хоть внешне и похожа на модель из MX3000, на деле сильно от нее отличается. Первое, что бросается в глаза, – LCD-экран, аналогичный виденному нами у игровой клавиатуры G15. Он может отображать дату/время/температуру, информацию о воспроизводимой композиции и т. д.

Второе – уникальный сенсорный блок, расположенный в левой части. Кроме кнопок управления медиаплеером, в нем находятся два ползунка (также чувствительных к прикосновению) – регуляторы уровня громкости и масштаба.

Клавиши нажимаются мягко, с легким кликом. Некоторым пользователям может не понравиться укороченный левый *Shift* и перекомпонованный блок над клавишами управления курсором (в частности, увеличенная вдвое *Delete* и вынесенная в один ряд с F-клавишами *Insert*).

вердикт ★★★★★

ЗА
Удобный сенсорный блок управления; ЖК-экран; Bluetooth

ПРОТИВ
Мышь не годится для игр



MPIO FY700

Цена – 892 грн

Продукт предоставлен
K-Trade,
тел. (044) 568-5005

Объем памяти
1 GB

Форматы
MP3, WMA ASF

Функции
MP3-плеер, FM-радио, диктофон

Питание
1×AAA

Интерфейс
USB 2.0

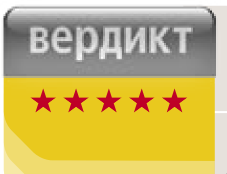
Разъем USB
mini-USB

Компания MPIO твердо решила не сдавать своих позиций на рынке MP3-проигрывателей и регулярно выпускает новые модели. В этот раз общественность узнала о FY700 задолго до его выхода и все благодаря появившимся в Сети фотографиям устройства. Впечатляющий футуристический дизайн плеера оценили не только пользователи – он получил награду на международной выставке CES 2006.

На передней панели находятся четырехстрочный FSTN-дисплей и различные элементы управления. Кроме обычных кнопок, есть еще четыре навигационные клавиши, закрытые резиновой накладкой, использовать которые довольно неудобно из-за их жесткости. Оригинальная система крепления дополнительных аксессуаров (карабин, нашейный провод, клипса) позволяет менять по желанию тип ношения плеера. Отсоединение крышки происходит с помощью специальной сдвижной кнопки, утопленной в корпус во избежание случайного нажатия.

Каких-то особенностей в звучании устройства не оказалось, а благодаря пятиполосному эквалайзеру с несколькими предустановленными параметрами FY700 легко настроить для прослушивания любого стиля музыки. Дополнительная функция Live 3D Effect показалась нам излишней, поскольку она делает звучание композиций ненатуральным.

FM-приемник весьма чувствителен, и большинство радиостанций прослушиваются в стереорежиме без серьезных помех. Однако автопоиск оказался слишком дотошным, и процесс выявления доступных волн занимает много времени.



ЗА
Качественный звук; оригинальный дизайн

ПРОТИВ
Высокая цена

Raptor Gaming H1

Цена – $95

Продукт предоставлен
Eletek,
тел. (044) 495-2911

Частотный диапазон
16 Hz – 28 kHz

Тип
закрытые

Чувствительность
110 дБ/мВт

Импеданс
32 Ом

Длина шнура
4 м (с удлинителем)



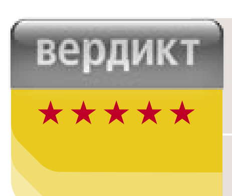
Известная среди профессиональных геймеров компания Raptor Gaming отвлеклась от ковриков и мышей и обратила внимание на компьютерные наушники. Решив не останавливаться на обычном стереозвуке, инженеры создали гарнитуру с умопомрачительной формулой 7.1.

Благодаря оригинальной разборной конструкции H1 можно легко перевозить, отделив оголовье от чашечек. Микрофон на гибком проводе с металлической обмоткой полностью прячется в одну из них, превращая H1 в обычные наушники.

Установка гарнитуры заслуживает отдельного описания, поскольку кроме простого подключения к линейному аудиовыходу, H1 можно присоединить к USB-порту. Для этого в комплекте с наушниками поставляется небольшая звуковая карта с USB-интерфейсом, выполненная в формате обычного переходника, а дополнительный шнур позволяет увеличить общую длину провода до 4 м.

Реализация объемного звучания происходит с помощью драйверов, которые используют технологию Xear 3D. Там же настраивается и виртуальное расположение всех источников звука.

Включение Xear 3D резко изменило характер воспроизведения. Несмотря на малую распространенность формата 7.1, в некоторых играх (Counter-Strike: Source) удалось протестировать качество реализации виртуального объема. В целом обнаружить значительное превосходство над обычными наушниками не удалось, хотя при прослушивании музыкальных композиций преимущества использования Xear 3D не вызывают сомнений.



ЗА
Интересная звуковая атмосфера; разборная конструкция; микрофон

ПРОТИВ
Дорогостоящее решение



Samsung HD300LJ

Цена – $117

Продукт предоставлен представительством компании Samsung в Украине, www.samsung.ua

Объем
300 GB

Интерфейс
SATA 2.5 (300 GBps)

Частота вращения
7200 об/мин

Количество пластин/головок
3/6

Объем кэш-памяти
8 MB



Винчестеры новой серии Samsung SpinPoint T133 призваны удовлетворить растущие потребности пользователей в объемах хранимой информации. Анонсированные еще в конце прошлого года, лишь сейчас эти модели поступили в розничную продажу в нашей стране.

Чтобы достичь емкости 300 и 400 GB, в данной линейке Samsung применила трехдисковую конфигурацию, в то время как ранее, на протяжении более пяти лет, использовался только двухпластинный дизайн. Версия HD300LJ оснащена 8 MB кэш-памяти и «врожденной» поддержкой технологии упорядочивания команд NCQ. Также нужно отметить изменения внешнего вида HDD. Привычная «фигурная» верхняя крышка для дисков этого производителя заменена сплошной серебристого цвета без выемок и изгибов.

Емкость одной пластины составляет 100 GB, тогда как для модели из предыдущей серии – SpinPoint P120 – она могла достигать 125 GB. По результатам нашего блиц-тестирования снижение плотности несколько уменьшило скорость линейного чтения данного диска – на внешнем радиусе пластин она достигает 60 MBps. Впрочем, если говорить об эффективности диска в реальных ситуациях, в частности при копировании файлов, то в таких задачах он лишь немногим уступает модели объемом 250 GB (SP2504C). К достоинствам рассматриваемого HDD новой серии также нужно отнести малый уровень издаваемого шума, что уже стало традиционным для накопителей данного производителя. Кроме того, несмотря на увеличенное количество пластин, степень нагрева HD300LJ слабо отличается от двухпластинных моделей предыдущей серии.

вердикт ★★★★★

ЗА
Отличное соотношение емкости и цены; низкий уровень шума и нагрева

ПРОТИВ
Не рекордная производительность





G-Note 5000

Цена – 635 грн

Продукт предоставлен
Datalux,
тел. (044) 249-6303

Объем памяти
32 MB

Рабочая поверхность
A5

Разрешение
2000 lpi

Питание
4×AAA

Интерфейс
USB

Небольшие обрывки бумаги зачастую служат нам для сохранения необходимой информации: номеров телефонов, диаграмм и схем, заметок. Использовать для записей попавший под руку листок легко, однако и потерять его не намного сложнее. Оригинальная идея, примененная в Genius G-Note 5000, позволит и дальше пользоваться бумажным носителем и одновременно получать цифровую копию всего записанного.

Блокнот можно назвать автономным графическим планшетом, снабженным встроенной памятью для сохранения файлов в формате PDF, JPG или BMP. На пластиковой подложке расположен обычный 150-листовой блокнот, рисовать на котором предлагается специальными ручками черного и красного цветов, поставляемыми вместе с устройством. Управление осуществляется с помощью небольшого экрана и нескольких кнопок. Позднее, при подключении G-Note 5000 к USB-порту компьютера, информация переносится на ПК для последующих просмотра и печати. Программное обеспечение позволяет добавлять комментарии и аннотации, подчеркивать или стирать выделенные фрагменты полученных изображений. К сожалению, распознавание рукописного текста в ПО не предусмотрено, однако реализовать данную функцию на достаточно качественном уровне весьма сложно.

Цифровой блокнот можно использовать и в качестве дигитайзера, но при этом возникнет одно неудобство: удалить из ручек стержень с пастой нельзя и при управлении курсором придется пачкать бумажный носитель.

вердикт ★★★★★

ЗА
Качественные цифровые копии

ПРОТИВ
Неудобный разъем USB



Sweex
Motion Tracking Webcam WC040

Цена – $75

Продукт предоставлен
«Агатис»,
тел. (044) 537-3518

Матрица
CMOS, 1/4"

Млн пикселов
1,2

Максимальный размер кадра
640×480 пикселов

Угол поворота по азимуту/углу места
180/60°

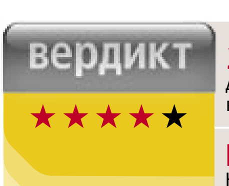
Увеличение
четырехкратное, цифровое

Интерфейс
USB 1.1

В наше время Web-камерой с системой автоматического слежения за объектом уже никого не удивишь, но высокая стоимость таких устройств до сих пор ограничивала потенциальный круг пользователей. Преимущественно это бизнесмены, использующие видеоконференции для общения с партнерами, и энтузиасты, создающие на базе поворотных камер охранные комплексы. В случае с применением бюджетных моделей часто приходилось наблюдать достаточно некачественную реализацию системы автослежения, однако появление в ассортименте Sweex модели WC040 может изменить ситуацию.

Серебристый корпус немного напоминает уменьшенную копию какого-нибудь стационарного телескопа. Сенсор установлен на неподвижной платформе и перемещается автоматически или в ручном режиме по двум осям. В первом случае прилагаемое ПО позволяет следить за движением наиболее активного объекта в кадре без помощи пользователя, во втором поможет осуществить захват видео или создание панорамных снимков. Для этого на диске с драйверами расположены утилиты компании Ulead: Photo Express, Photo Explorer, Cool 360.

Качество матрицы нельзя назвать отличным, однако при достаточной освещенности камера демонстрирует неплохую картинку. Скорость матрицы высокая, и заявленные производителем параметры оказались не так далеки от действительности. Ну и главный в данном случае показатель – стоимость: Sweex WC040 находится в категории устройств до $100, что можно назвать серьезным достижением.



ЗА
Достаточно быстрая матрица; отличное отслеживание движения

ПРОТИВ
Недостаточная функциональность прилагаемого ПО; нестабильная работа драйверов



GMC
G-50

Цена – $70

Продукт предоставлен
«Невада»,
тел. (044) 490-2333

Отсеки
4×5,25", 7×3,5"

Предустановленные вентиляторы
1×80 мм, 1×120 мм

Фронтальные разъемы
2×USB, Audio-in/out

Блок питания, мощность
ATNG AP-400X, 350 Вт, ATX 2.0

Корпуса GMC встречаются у нас довольно редко – до сих пор без проблем можно было найти только серию Noblesse. Но ситуация постепенно улучшается: GMC G-50, несомненно, один из самых привлекательных продуктов в модельном ряду компании. Черный цвет, яркие оранжевые вставки, лакировка всего корпуса выглядят очень эффектно.

Шасси изготовлено из стали толщиной 0,7 мм, все края аккуратно обработаны, так что при сборке не поранишься. Правда, при такой стоимости устройства не лишними оказались бы демпфирующие прокладки и возможность безотверточной сборки, но этим конструкторы нас не порадовали.

В корпусе имеется блок питания на 350 Вт производства корейской компании ATNG Power. Помимо довольно высокой мощности, стоит отметить соответствие БП стандартам ATX 2.0. Два предустановленных вентилятора улучшают циркуляцию воздуха внутри системы. Оба кулера оснащены тонкими лопастями, изогнутыми таким образом, что при невысокой скорости вращения, а соответственно и уровне шума, позволяет создать усиленный воздушный поток. Ко всему прочему, передний вентилятор типоразмера 120 мм подключен к реобасу, размещенному на передней панели для удобства регулировки скорости вращения. Панель фронтальных разъемов расположена на боковой стороне корпуса, что несколько ограничивает число вариантов размещения системного блока под столом. Впрочем, с такой эффектной внешностью корпусу лучше быть на виду.

вердикт ★★★★★

ЗА
Эффектный дизайн; хороший блок питания; предустановленный регулятор оборотов

ПРОТИВ
Довольно высокая цена



Sapphire
Toxic X1900 XTX

Цена – $740

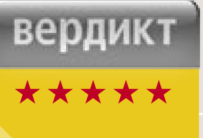
Продукт предоставлен
Compass,
тел. (044) 531-9730

Тактовые частоты
675/1600 MHz
(ядро/память)
Память
512 MB GDDR3
Разъемы
2×DVI, S-Video

Данную видеокарту все ждали под именем Blizzard, но в последний момент продукт сменил свое название. Sapphire Toxic X1900 XTX является топовой моделью в линейке видеоадаптеров этой компании. Плата построена на ядре R580, обладает процессорной формулой 48/16, тактовые частоты несколько выше стандартных и составляют 675 и 1600 MHz для ядра и памяти соответственно против 650/1550 у обычных Radeon X1900 XTX.

Видеокарта оснащена компактной системой водяного охлаждения, изначально установленной на плате и заполненной, благодаря чему пользователь избавлен от многих проблем, связанных с монтажом. Теплообменник выполнен из меди и крепится к плате посредством четырех металлических шпилек, соединительные шланги сделаны из резины, что дает большую степень свободы, а в местах крепления оснащены металлическими зажимами, что предотвращает утечку охлаждающей жидкости. Также на штуцерах используются маленькие пружины, не допускающие слишком сильный перегиб трубок.

Сказать, что тепловые показатели такой системы порадовали – значит не сказать ничего. В режиме покоя температура чипа не поднималась выше 45 °С, а под нагрузкой – 70. Для сравнения: на стандартном Radeon X1900 XTX эти параметры составляют от 70 в простое и от 90 под нагрузкой. Так что в случае с Toxic можно надеяться на очень хорошие результаты разгона, а не довольствоваться только заводским тюнингом. И при этом поберечь уши.



ЗА
Высочайшая производительность; СВО, малый уровень шума

ПРОТИВ
Использование трех слотов расширения



Toshiba
Qosmio G35-AV600

Цена – $3599

Продукт предоставлен
«ДКТ», www.dkt.ua

Процессор
Intel Core Duo T2400 (Dual 1,83 GHz)
Оперативная память
1 GB DDR2
Чипсет
Intel 945PM
Графический адаптер
NVIDIA GeForce Go 7300, 256 MB
Экран
17" WXGA (1440×900)
Жесткий диск
160 GB (2×80 GB)
Оптический привод
DVD±RW
Внешние разъемы
USB 2.0 (4), PCMCIA, Express Card, RJ-45, RJ-11, FireWire, D-Sub, S-Video
Сетевые возможности
1 GB LAN, Wi-Fi, модем 56K, Bluetooth
Габариты
406×45,5×295 мм
Масса
4,5 кг

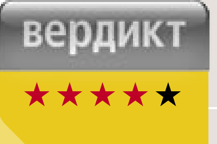
Ноутбуки Qosmio компании Toshiba трудно перепутать с аналогичными решениями. Запоминающийся дизайн вызывает желание подробнее ознакомиться с возможностями этого творения. С анонсом новой платформы Intel Centrino Duo в серии Qosmio также появилась модель с двухъядерным процессором Intel Core Duo – полностью востребованным, учитывая предполагаемую область применения.

В данном ноутбуке используется дисплей с технологией Ultimate TrueBright, что делает изображение очень насыщенным, с хорошим цветовым охватом. Углы обзора также одни из лучших для экранов мобильных систем.

Вполне прогнозируемо, что на таком мультимедийном «комбайне» установлена операционная система Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005. Учитывая полный набор беспроводных интерфейсов, а также имеющийся в комплекте пульт дистанционного управления, G35-AV600, безусловно, можно сделать центром цифрового дома. Позволяет расширить мультимедийные возможности ноутбука и интегрированный ТВ-тюнер с функцией записи видео.

Весьма удобен DVD-привод со щелевой загрузкой – нет риска повредить лоток. Гармонично вписываются в дизайн стереофонические динамики от Harman Kardon, способные не только озвучить служебные сигналы, но и позволяющие вполне комфортно слушать музыкальные композиции в «походных» условиях.

Формат ноутбука и его массогабаритные показатели не располагают к частому переносу с места на место. Впрочем, он скорее позиционируется как мультимедийный центр, который можно оперативно развернуть в любом месте.



ЗА
Отличная функциональность; впечатляющий дизайн

ПРОТИВ
Не самая высокая производительность графики; заоблачная стоимость

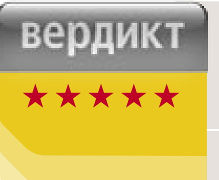
Razer
Pro v.1.6/Pro Pad



Цена – $57/47

Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.com.ua

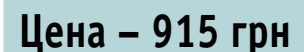
Не только геймерам требуются высокие точность и чувствительность манипулятора: в не меньшей степени эти свойства востребованы и профессионалами в области дизайна, 3D-графики и CAD. Для удовлетворения потребностей таких пользователей Razer представили новую линейку продуктов Pro Solutions. Мышь и коврик конструктивно аналогичны Razer Diamondback и ExactMat, изменены лишь цветовая гамма, дизайн упаковки и ПО в соответствии с пожеланиями корпоративных потребителей. Кроме того, такой дизайн отлично подходит технике Apple, а при использовании с ПК серия Pro Solutions – хороший выбор для тех, кто хочет выделиться среди владельцев устройств от Razer.



ЗА
Все преимущества Razer Diamondback и Razer ExactMat в оригинальном дизайнерском исполнении

ПРОТИВ
Не выявлено

Conceptronic
Grab'n'Go Photobox



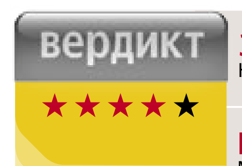


Цена – 915 грн

Продукт предоставлен
компанией «ВОРТМАНН», wortmann.com.ua

Grab'n'Go Photobox – переносное фотохранилище, позволяющее копировать фотографии с карт памяти на встроенный ноутбучный жесткий диск (в нашем экземпляре была установлена модель на 40 GB), а также напрямую с камеры. Сама процедура чрезвычайно проста: вставить карту памяти в разъем (поддерживаются SmartMedia, SD, MMC, MS, CF, MicroDrive), нажать кнопку *Copy* и подождать, пока перестанет мигать индикатор записи. Скоростные показатели – более чем достойные (130 MB фотографий с CompactFlash Type I были скопированы за полминуты).

Питается Photobox от встроенного аккумулятора – полного заряда, по словам производителя, хватает на 65 минут непрерывной записи.



ЗА
Небольшой размер; удобство использования

ПРОТИВ
Маркий корпус, на котором могут оставаться царапины; отсутствие дисплея

SLI и CrossFire: 1+1=?

Олег Касич

В последнее время индустрия графических чипов развивается очень динамично, основные игроки на этом рынке – NVIDIA и ATI – наперебой анонсируют новые решения, едва ли не дважды в год обновляя свои продуктовые линейки. Тем не менее разработчики игр периодически «шокируют» геймерскую общественность проектами, которые требуют еще больших вычислительных ресурсов.

Идея наращивания графической мощности путем использования двух видеочипов небезуспешно эксплуатировалась еще в пору расцвета легендарной 3dfx, впоследствии поглощенной NVIDIA. ATI же лет шесть назад с определенным успехом воплощала в жизнь концепцию размещения двух GPU на одной плате в своем продукте ATI Rage Fury Maxx. Позже эта модель несколько подзабылась, но со временем вновь стала актуальной.

Среди мер для поддержания графической подсистемы в «тонусе» и оперативного увеличения ее мощности оказались технологии работы видеокарт в режиме Multi-GPU: SLI (Scalable Link Interface) от NVIDIA и CrossFire от ATI. Изначально, как это обычно бывает, и CrossFire, и SLI использовались для hi-end-продуктов, где инновации всегда уместны и находят свое применение вне зависимости от стоимости такого решения. После того как технология проходит период обкатки и лечения «детских болезней», она становится доступной для массового пользователя.

В данном тестировании мы собрали подавляющее большинство комплектов видеокарт, которые могут работать в SLI- и CrossFire-конфигурациях, и попытаемся оценить эффективность каждой из них. Даже если выяснится, что покупка двух видеокарт не имеет практического смысла (с точки зрения соотношения цены и производительности), то результаты нашего теста помогут сориентироваться в выборе одной платы и увидеть перспективу дальнейшей модернизации системы.

Участники теста

NVIDIA

- GeForce 7900 GTX
- GeForce 7900 GT
- GeForce 7800 GTX
- GeForce 7800 GT
- GeForce 7600 GT
- GeForce 6800 GT
- GeForce 6800 GS
- GeForce 6800 XT
- GeForce 6600 GT
- GeForce 6600
- GeForce 6600 LE

ATI

- Radeon X1900 CF
- Radeon X1800 CF
- Radeon X1600 XT
- Radeon X1600 Pro
- Radeon X1300 Pro
- Radeon X1300

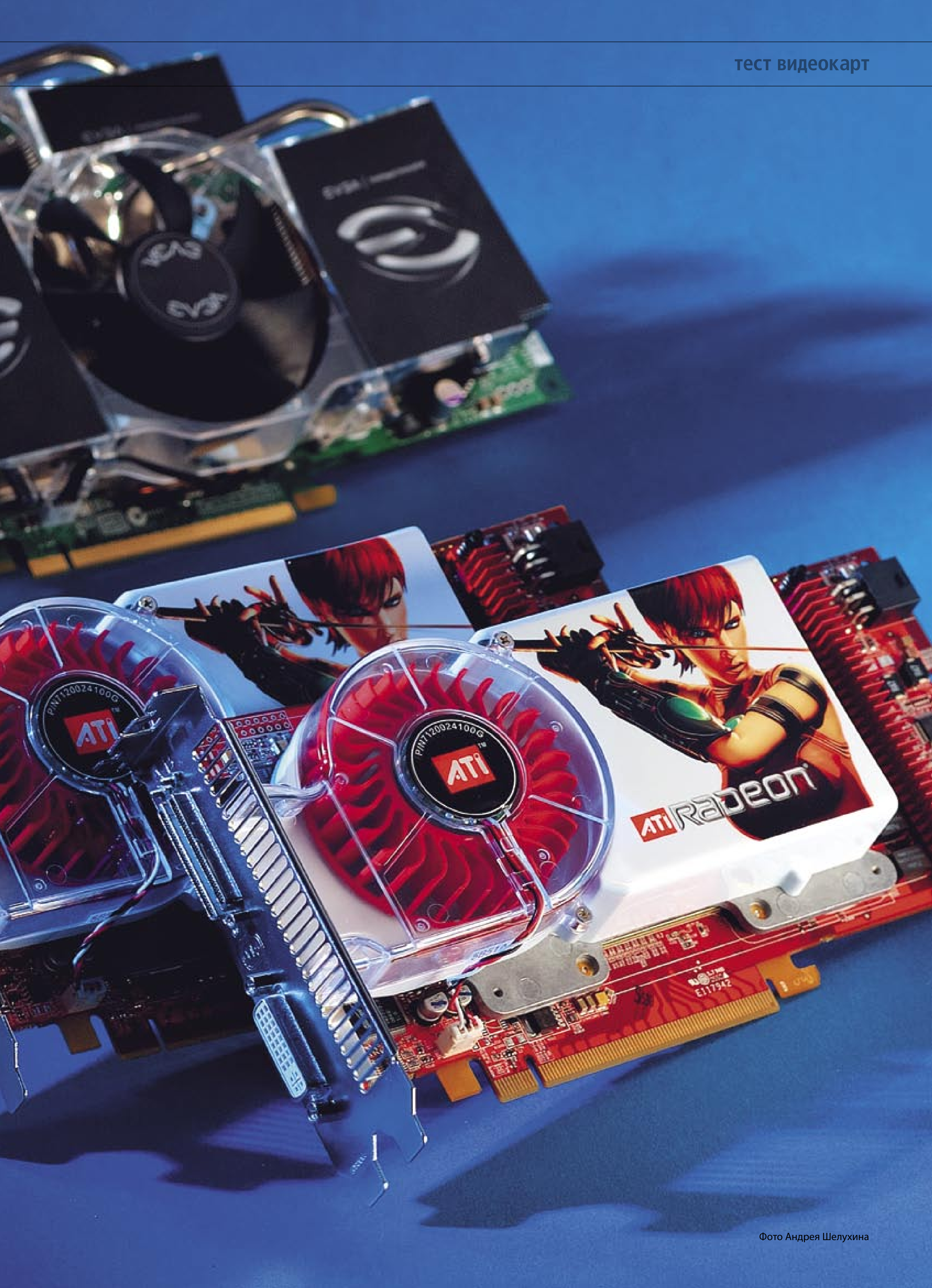


Фото Андрея Шелухина

EVGA e-GeForce 7900 GTX EGS 512MB

Цена – $580×2 = $1160

★★★★★



Продукт предоставлен Nebesa, www.nebesa.ua
Видеочип NVIDIA GeForce 7900 GTX
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 24/24
Вершинные процессоры 8
Объем памяти 512 MB
Частота ядра/памяти 650/1600 MHz
Техпроцесс 90 нм

В настоящее время – флагман компании NVIDIA. Работая даже в solo-варианте, GeForce 7900 GTX демонстрирует очень хорошие результаты, позволяющие на равных конкурировать, а зачастую и несколько превосходить еще недавно неоспоримого лидера от ATI – Radeon X1900 XTX.

Весьма эффективная и тихая «двухэтажная» система охлаждения с тепловыми трубками унаследована от GeForce 7800 GTX 512. Оснащенный 80-миллиметровым вентилятором кулер работает действительно тихо.

В ходе тестирования выяснилось, что в ПК с двумя такими платами уже процессор становится «слабым звеном»: даже с использованием AMD Athlon 64 FX-60, применение которого позволило существенно повлиять на результат в 3DMark05 и Quake 4, осталось впечатление, что потенциал видеокарт раскрыт не полностью.

EVGA e-GeForce 7900 GT

Цена – $320×2 = $640

★★★★★



Продукт предоставлен Nebesa, www.nebesa.ua
Видеочип NVIDIA GeForce 7900 GT
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 24/24
Вершинные процессоры 8
Объем памяти 256 MB
Частота ядра/памяти 450/1320 MHz
Техпроцесс 90 нм

Как и предыдущая модель, данный продукт основан на базе ядра G71, который производится по усовершенствованной 90-нанометровой технологии. Применение нового техпроцесса позволило существенно снизить площадь кристалла и его энергопотребление без уменьшения количества конвейеров. Что, по сути, дает возможность видеокарте легко работать без дополнительного питания, однако производитель решил перестраховаться, оснастив ее разъемом для внешнего БП. По всей видимости, это сделано для работы в SLI-режиме, чтобы снизить нагрузку на цепи питания PCI-E системной платы.

Тандем из GeForce 7900 GT очень хорош и составляет реальную конкуренцию двум Radeon X1800, работающим в режиме CrossFire. Да и по соотношению цена/производительность первая предпочтительнее, чем одна старшая модель GeForce 7900 GTX.

MSI NX7800 GTX – VT2D256E



★★★★★



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua
Видеочип NVIDIA GeForce 7800 GTX
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 24/24
Вершинные процессоры 8
Объем памяти 256 MB
Частота ядра/памяти 430/1200 MHz
Техпроцесс 110 нм

Видеокарты, имеющие одинаковую с 7900 GT конвейерную формулу (24/8), лишь несколько уступают последним по производительности из-за немного меньшей тактовой частоты чипа/памяти. Учитывая, что данные платы до недавнего времени являлись самыми мощными решениями от NVIDIA, цены на них пока держатся на довольно высоком уровне. В связи с чем, если покупатель готов сразу потратить свыше $1000 на видеосистему, то более разумным окажется вложение средств в пару 7900 GTX, однако если в ПК уже установлена одна 7800 GTX, то покупка второй такой видеокарты сможет существенно увеличить показатель fps в играх. Впрочем, не исключено, что в скором времени цены на эти платы будут пересмотрены и вторая видеокарта обойдется несколько дешевле, чем уже имеющаяся.

MSI NX7800GT-VT2D256E



★★★★★



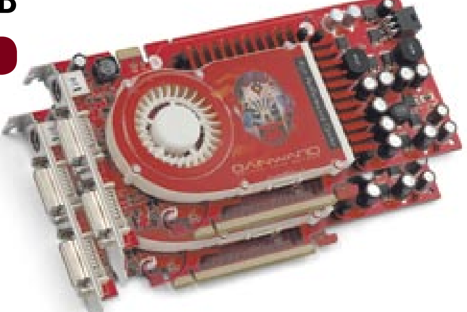
Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua
Видеочип NVIDIA GeForce 7800 GT
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 20/20
Вершинные процессоры 7
Объем памяти 256 MB
Частота ядра/памяти 400/1000 MHz
Техпроцесс 110 нм

Видеокарты на базе чипов GeForce 7800 GT демонстрируют довольно хорошую производительность, имеют сбалансированную архитектуру, оптимальную конвейерную формулу (20/7), невысокие стандартные тактовые частоты (запас для разгона), относительно малое тепловыделение и однослотовую систему охлаждения с умеренным шумом. Работая в SLI-режиме, пара таких графических адаптеров на чипах 7900 GT зачастую довольно просто обходит одну 7900 GTX, однако суммарная стоимость подобного решения на текущий момент окажется существенно выше. Наверняка ценовая политика после выхода чипов серии 7900 будет пересмотрена и в отношении этих, безусловно, удачных видеокарт. А значит, в перспективе покупка второй такой платы может стать вполне реальной.

Gainward Bliss 7800GT PCX Golden Sample 512MB

Цена – $390×2 = $780





Продукт предоставлен
«Рома», www.roma.ua
Видеочип NVIDIA GeForce 7800 GT
Пиксельные процессоры/ текстурные блоки 20/20
Вершинные процессоры 7
Объем памяти 512 MB
Частота ядра/памяти 450/1300 MHz
Техпроцесс 110 нм

К нам на тестирование попала модель от Gainward на чипе GeForce 7800 GT, принадлежащая к серии видеокарт этого производителя, имеющих повышенные частоты, – Golden Sample. В данном случае они были существенно увеличены – до 450/1300 MHz при стандартных для данных плат 400/1000 MHz. Кроме того, продукт оснащен 512 MB локальной видеопамяти, что в свете требований, предъявляемых игрушками наподобие TES4: Oblivion, выглядит вполне логичным. Тем более что речь идет о довольно производительных видеокартах, где такой объем памяти будет востребован играми с «завораживающей картинкой». Не зря же в Quake 4 при установке Ultra Quality вас предупреждают, что в этом режиме игре может понадобиться 512 MB видеопамяти. Тестирование подтверждает данный факт.

EVGA e-GeForce 7600GT 256MB

Цена – $220×2 = $440

★★★★★



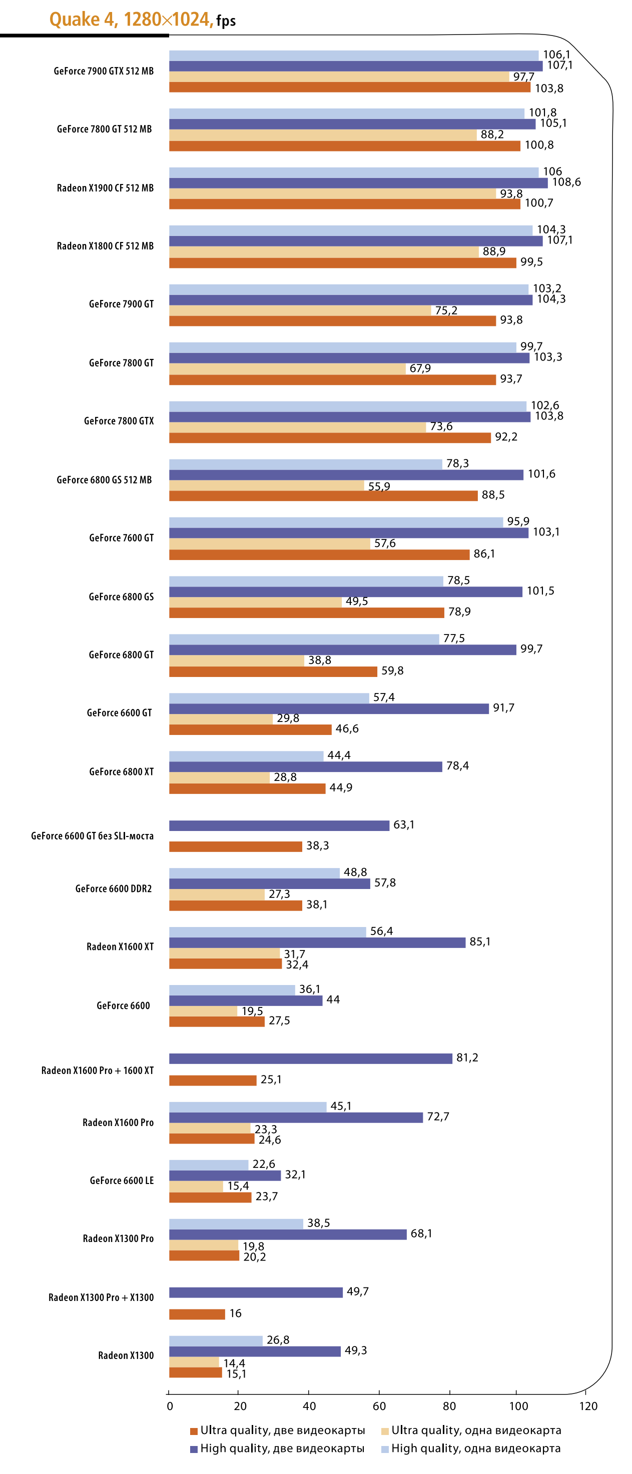


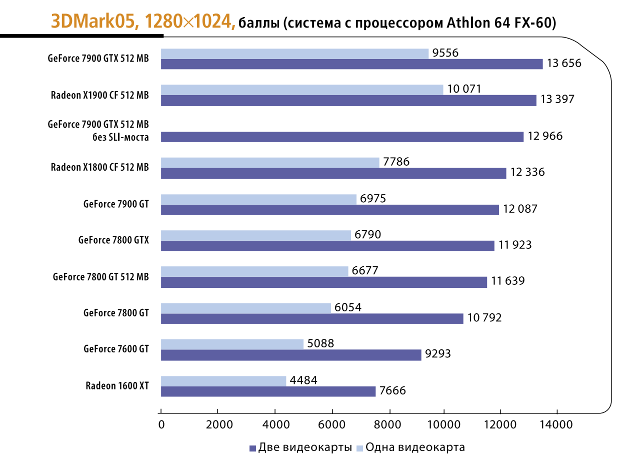


Продукт предоставлен
Nebesa, www.nebesa.ua
Видеочип NVIDIA GeForce 7600 GT
Пиксельные процессоры/ текстурные блоки 12/12
Вершинные процессоры 5
Объем памяти 256 MB
Частота ядра/памяти 560/1400 MHz
Техпроцесс 90 нм

Очередной хит среди видеокарт среднего уровня. 128-битовая шина памяти и уменьшенное количество процессоров (12/5) сполна компенсируются очень высокими частотами работы чипа и памяти – 560/1400 MHz. Подобные значения пока непривычны для графической карты такого уровня. Что же, чип G73, выполненный по 90-нанометровому техпроцессу, способен удивлять. Пара таких видеокарт все же слегка недотягивает по скорости работы в реальных играх до GeForce 7900 GTX, однако разница не столь велика. Очень хорошая масштабируемость позволяет рассматривать покупку второго видеоадаптера на чипе GeForce 7600 GT как удачный вариант модернизации.

К недостаткам следует отнести несовершенную систему охлаждения. Шум вентилятора, имеющего малый диаметр, отчетливо слышен во время работы в 3D-режиме.





ASUS EN6800GT 256M

Цена – $270×2 = $540

★★★★★



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua

Видеочип NVIDIA GeForce 6800 GT

Пиксельные процессоры/текстурные блоки 16/16

Вершинные процессоры 6

Объем памяти 256 MB

Частота ядра/памяти 350/1000 MHz

Техпроцесс 130 нм

Решения, основанные на чипах GeForce 6800 GT, после анонса новых моделей седьмой серии выглядят уже не столь привлекательно. «Старожил», выполненный еще по 130-нанометровой технологии, имеет невысокую частоту чипа (350 MHz) и весьма ощутимый уровень тепловыделения, с которым, впрочем, довольно хорошо справляется штатная система охлаждения. Выступать на равных со своим последователем – 6800 GS – данному чипу помогают 16 пиксельных и 6 вершинных процессоров.

Говорить о комплекте из двух таких видеокарт можно только в том случае, если в ПК уже работает одна такая плата, и ее скорости вам оказывается недостаточно. Покупать же сразу пару этих плат нецелесообразно с точки зрения соотношения производительности и цены.

MSI NX6800GS-TD256E

Цена – $235×2 = $470

★★★★★



Продукт предоставлен «Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua

Видеочип NVIDIA GeForce 6800 GS

Пиксельные процессоры/текстурные блоки 12/12

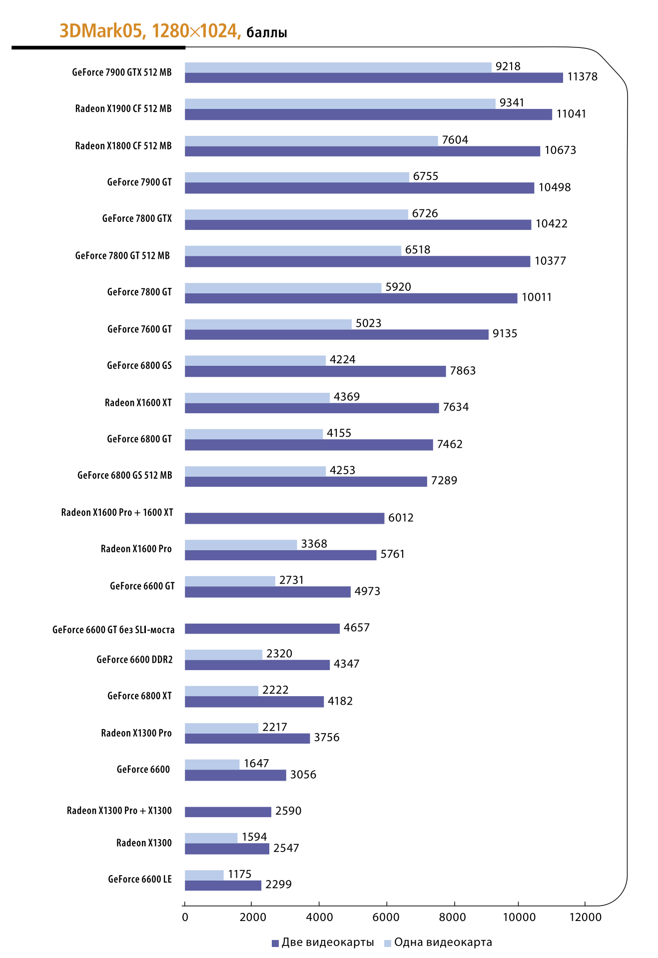
Вершинные процессоры 5

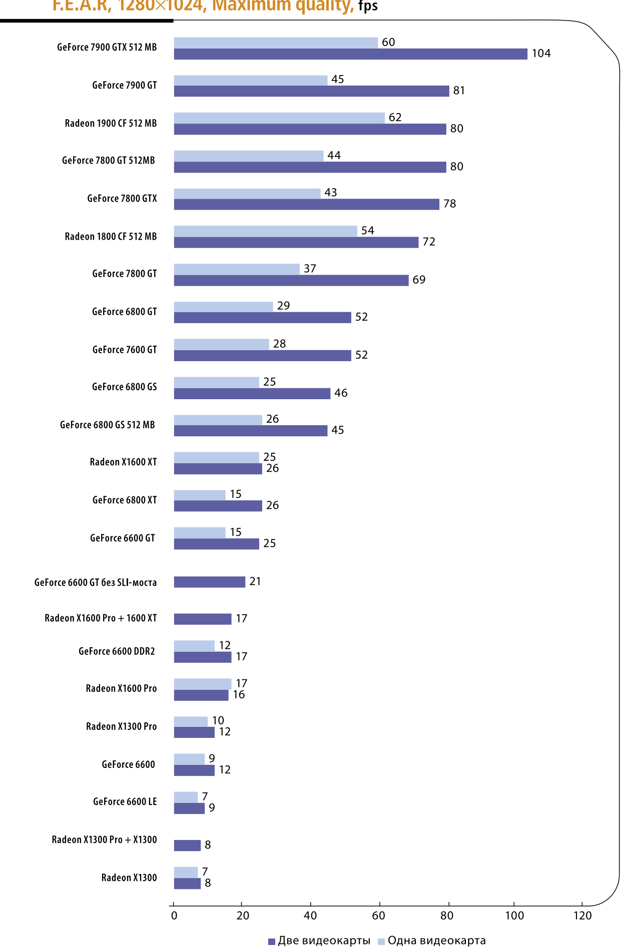
Объем памяти 256 MB

Частота ядра/памяти 425/1000 MHz

Техпроцесс 110 нм

Несмотря на меньшее количество процессоров (12/5) по сравнению с 6800 GT (16/6), видекарты на этом чипе зачастую не уступают последним по производительности. Такое стало возможным благодаря повышенным тактовым частотам графического ядра и памяти. Более того, в синтетическом тесте 3DMark05 паре 6800 GS удалось обойти две видеокарты 6800 GT, а вот в F.E.A.R. при настройках с максимальным качеством приоритетным оказывается наличие большего числа текстурных процессоров. Впрочем, данному дуэту весьма тяжело будет конкурировать с GeFroce 7600 GT, производительность которого выше благодаря преимуществу в тактовых частотах. Очевидно, что вскоре нас ожидает снижение цен на видеокарты с чипами серии 6800, в противном случае они окажутся неконкурентоспособными рядом с новинками серии GeForce 7.

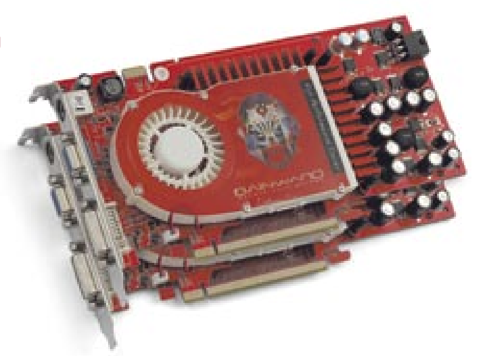




Gainward Bliss 6800GS PCX 512MB



★★★★★



Продукт предоставлен «Рома», www.roma.ua

Видеочип NVIDIA GeForce 6800 GS

Пиксельные процессоры/текстурные блоки 12/12

Вершинные процессоры 5

Объем памяти 512 MB

Частота ядра/памяти 425/1000 MHz

Техпроцесс 110 нм

Увеличение объема памяти повышает привлекательность продуктов, однако в данном случае важно, чтобы разработчики видеокарт подобные благие намерения не доводили до абсурда. Например, когда 512 MB памяти устанавливаются на платы с чипами GeForce 6200 или Radeon X1300, то зачастую это используется с целью продажи залежавшихся на складе микросхем. Совершенно очевидно, что для таких адаптеров указанный объем не будет востребован. Безусловно, совсем по другому обстоят дела, когда речь идет о видеокартах уровня GeForce 6800 GS и выше.

Результаты тестов показали, что только из-за увеличения объема памяти с 256 до 512 MB в Quake 4 с максимальными настройками прирост производительности составил 12%. Таким образом, при правильной цене на данную видеокарту 512 MB памяти станут ее козырем.

MSI NX6800XT – TD128E



★★★★★



Продукт предоставлен «Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua

Видеочип NVIDIA GeForce 6800 XT

Пиксельные процессоры/текстурные блоки 8/8

Вершинные процессоры 4

Объем памяти 128 MB

Частота ядра/памяти 325/600 MHz

Техпроцесс 110 нм

Видеокарты на базе GeForce 6800 XT имеют довольно неоднозначное технологическое наследие. Конвейерная формула (8 пиксельных и 4 вершинных) и невысокие тактовые частоты чипа и памяти не позволяют им полноценно конкурировать с другими членами семейства 6800. Однако, как и прочие модели этой серии, 6800 XT имеет 256-битовую шину памяти, которая «вытягивает» ее в сложных режимах до уровня 6600 GT. Возможность разгона несколько повышает привлекательность таких карт, но в данном материале этот аспект мы не рассматриваем.

Что же касается работы в режиме SLI, то малая частота чипа и памяти, а также небольшое количество конвейеров позволяют паре таких видеокарт достичь всего лишь уровня одной GeForce 6800 GS, которая стоит дешевле.

ASUS EN6600GT 128MB

Цена – $160×2 = $320





Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Видеочип NVIDIA GeForce 6600 GT

Пиксельные процессоры/ текстурные блоки 8/8

Вершинные процессоры 3

Объем памяти 128 MB

Частота ядра/памяти
500/1000 MHz

Техпроцесс 110 нм

Предполагаем, что возможность работы в SLI-режиме вызывает особый интерес у обладателей GeForce 6600 GT – моделей, заслуженно получивших массовое распространение. Пара акселераторов на базе GeForce 6600 GT в большинстве случаев успешно конкурирует с одной GeForce 7600 GT, однако с материальной точки зрения последний вариант смотрится предпочтительнее. Тем не менее покупка второго экземпляра GeForce 6600 GT может оказаться более оправданной, чем обмен с доплатой на GeForce 7600 GT.

На примере GeForce 6600 GT мы также проанализировали возможность объединения двух видеокарт в SLI-конфигурацию при отсутствии аппаратного моста. Из полученных результатов видно, что в этом случае потери в такой связке могут составлять до 5–30%.

GigaByte GV-NX66256DP2

Цена – $101×2 = $202

★★★★★



Продукт предоставлен
K-Trade, тел. (044) 522-9222

Видеочип NVIDIA GeForce 6600

Пиксельные процессоры/ текстурные блоки 8/8

Вершинные процессоры 3

Объем памяти 256 MB

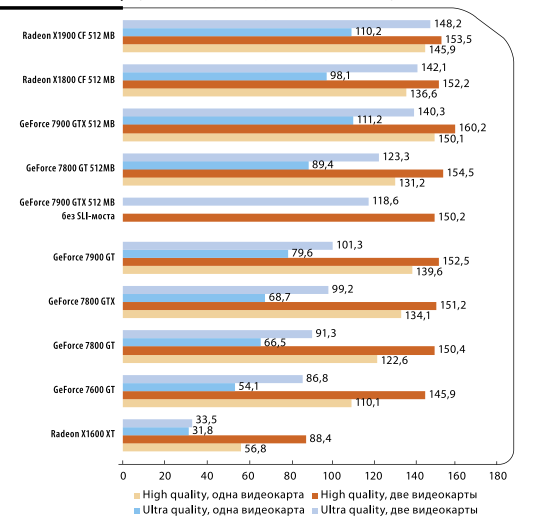
Частота ядра/памяти
400/800 MHz

Техпроцесс 110 нм

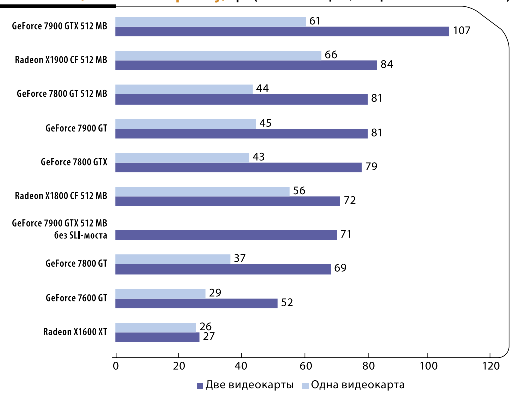
Интересный вариант использования GeForce 6600. Известно, что «бутылочным горлышком» видеокарт, основанных на этом чипе, является пропускная способность памяти. Установка вместо обычной DDR модулей DDR2, работающих на 800 MHz, и небольшое повышение частоты чипа позволяют «старичку» в буквальном смысле слова преобразиться. Пара этих видеокарт во многих случаях несколько обгоняет одну GeForce 6600 GT, а в 3DMark05 способна составить конкуренцию даже дуэту из таких видеоадаптеров.

При покупке аналогичных графических карт следует учитывать, что для работы в режиме SLI потребуется, чтобы вторая плата также была оснащена памятью DDR2 и имела одинаковый объем с первой. В ином случае SLI не сможет быть активирован.

Quake 4, 1280×1024, fps (система с процессором Athlon 64 FX-60)



F.E.A.R., 1280×1024, Maximum quality, fps (система с процессором Athlon 64 FX-60)



Процессорная зависимость

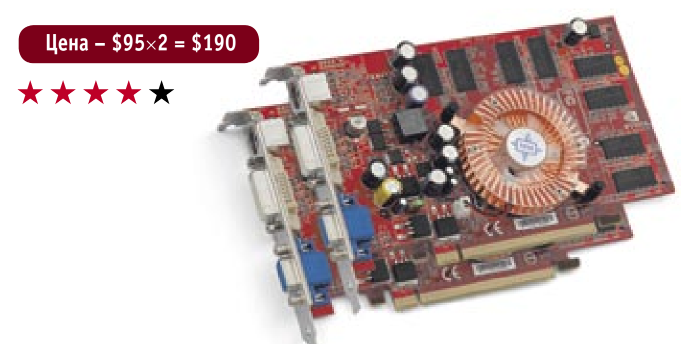
Изначально для тестовой платформы использовался процессор AMD Athlon 64 3800+, который работает на частоте 2,4 GHz и имеет кэш-память второго уровня объемом 512 KB. Данная модель является своего рода компромиссным вариантом с умеренной стоимостью и хорошими скоростными параметрами. К тому же не секрет, что владельцы процессоров с меньшим рейтингом зачастую без особых трудностей достигают такого же уровня быстродействия своих CPU, занявшись любительским оверклокингом.

По ходу тестирования при проверке возможностей наиболее производительных видеокарт мы столкнулись с проблемой, когда рост столбиков на диаграммах упирался в невидимую преграду. Разница между платами, имеющими различный технологический багаж, была равна едва ли не погрешности измерений, особенно в режимах с двумя видеокартами. В этой ситуации стало очевидным, что ограничителем является центральный процессор, не справляющийся с запросами видеоподсистемы. Чтобы выяснить, насколько в данном случае велико влияние CPU, была использована наиболее мощная модель двухъядерного процессора, ориентированная на энтузиастов, – AMD Athlon 64 FX-60 (2,6 GHz, 1 MB кэш-памяти L2). После такого усовершенствования тестовой платформы результаты старших моделей ощутимо возросли, особенно при работе в паре. К тому же применение данного процессора позволило активировать в игре Quake 4 режим использования двухъядерных CPU. Что из этого получилось – смотрите на диаграмме. А вот F.E.A.R. более сдержанно отреагировала на увеличение процессорной мощности – сказывается отсутствие оптимизации для функционирования в многопоточном режиме. Однако принцип распараллеливания процессов сейчас «берется на вооружение» практически всеми разработчиками игр, поэтому в ближайшей перспективе комбинация двухъядерного процессора и двух видеокарт смотрится очень привлекательно.

MSI NX6600-TD128E

Цена – $95×2 = $190

★★★★★



Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua
Видеочип NVIDIA GeForce 6600
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 8/8
Вершинные процессоры 3
Объем памяти 128 MB
Частота ядра/памяти 300/550 MHz
Техпроцесс 110 нм

Возможностью работать в конфигурации SLI платы на данных чипах обзавелись относительно недавно. Изначально они не входили в список видеокарт, способных функционировать в паре. Объяснялось это тем, что карты не имели MIO-порта для соединения мостиком. Теперь GeForce 6600 также могут работать в паре. Это было сделано NVIDIA с целью повышения привлекательности своих недорогих видеокарт. Для обмена данными в таком случае используются возможности достаточно производительной шины PCI-E, однако в полной мере компенсировать специальный линк все же не получается. Результаты тестов показали, что паре видеокарт GeForce 6600 удается достичь уровня одной GeForce 6600 GT только в 3DMark05, а вот в реальных приложениях скорость такого тандема будет пониже.

ASUS EN6600LE TD256M Silencer







Продукт предоставлен MTI, www.mti.ua
Видеочип NVIDIA GeForce 6600 LE
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 4/4
Вершинные процессоры 3
Объем памяти 256 MB
Частота ядра/памяти 300/500 MHz
Техпроцесс 110 нм

GeForce 6600 LE по сути представляет собой чип GeForce 6200 с той же конвейерной (4/3) и частотной формулой (300/500 MHz). Это самая младшая модель, которая может быть использована в SLI-конфигурации. В ней, как и в 6600-й, для «общения» между двумя видеокартами применяется внешняя шина PCI-E – внутренний мост отсутствует, что само по себе негативно влияет на возможности такой SLI-конфигурации. Способность работать в тандеме видеоадаптеров на этом чипе является скорее технологической демонстрацией. Как показали результаты тестирования, прирост производительности, получаемый в случае задействования обеих плат в реальных играх, не позволяет достичь даже уровня одной GeForce 6600 с модулями DDR2. В то же время цена двух видеокарт на GeForce 6600 LE существенно выше.

ATI Radeon X1900 CF + ATI Radeon X1900XTX

Цена – $630 + 670 = $1300

★★★★★



Продукт предоставлен ATI Technologies, www.ati.com
Видеочипы ATI Radeon X1900 CF и ATI Radeon X1900 XTX
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 48/16
Вершинные процессоры 8
Объем памяти 512 MB
Частота ядра/памяти 625/1425 MHz и 650/1550 MHz
Техпроцесс 90 нм

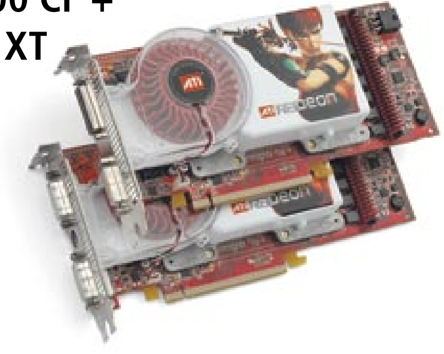
Обзор продуктов ATI будет естественно начать со старших моделей серии Radeon X1900. Для работы данных видеокарт в CrossFire-конфигурации необходимо использовать ведущую и ведомую платы. Так называемая master-карта, помимо основного видеочипа, содержит еще и отдельную микросхему – Compositing Engine, в которой происходит соединение частей изображения, обработанных различными GPU. Однако подобный подход требует покупки разных видеоадаптеров, что не способствует «апгрейду со временем».

В отношении производительности, безусловно, прямыми конкурентами этой пары являются только две видеокарты GeForce 7900 GTX. Имея небольшой перевес в случае с одной платой, в «парном выступлении» они несколько уступают последним (в используемых при тестировании приложениях).

ATI Radeon X1800 CF + ATI Radeon X1800 XT

Цена – $420 + 460 = $880

★★★★★



Продукт предоставлен ATI Technologies, www.ati.com
Видеочипы ATI Radeon X1800 CF и ATI Radeon X1800 XT
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 16/16
Вершинные процессоры 8
Объем памяти 512 MB
Частота ядра/памяти 620/1440 MHz и 640/1500 MHz
Техпроцесс 90 нм

Существенным отличием данной серии от Radeon X1900 является уменьшение числа пиксельных процессоров с 48 до 16 при сохранении количества блоков текстурирования. Тем не менее несмотря на это упрощение, рассматриваемый тандем Radeon X1800 CF и 1800 XT выглядит весьма привлекательно, соперничая с парой GeForce 7900 GT. А в дуэли один на один у последней нет никаких шансов.

К недостаткам концепции с ведущей и ведомой видеокартами можно отнести, собственно говоря, необходимость покупать версии CrossFire Edition, доступность которых оставляет желать лучшего. Сложно предвидеть, изменится ли ситуация в дальнейшем. Похоже, узкая направленность сугубо на аудиторию энтузиастов не позволяет производителям выпускать такие продукты большим тиражом, что затруднит их поиск и в будущем.

GigaByte RX1600XT 256MB VIVO SPII

Цена – $211×2 = $422





Продукт предоставлен K-Trade, тел. (044) 522-9222
Видеочип ATI Radeon X1600XT
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 12/4
Вершинные процессоры 5
Объем памяти 256 MB
Частота ядра/памяти 590/1380 MHz
Техпроцесс 90 нм

Особенностью архитектурного решения, не позволяющей в полной мере раскрыть потенциал серии Radeon X1600, является наличие всего 4 текстурных блоков (TMU) при 12 пиксельных процессорах. Такой подход отражает видение разработчиков ATI дальнейшего развития графических движков, в которых, как они считают, начнут более активно использоваться шейдеры. Однако в играх нынешнего поколения недостаток текстурных блоков временами негативно сказывается на производительности.

Применение 90-нанометрового техпроцесса позволяет увеличить частоты чипа до 590 MHz, а в тандеме с высокопроизводительной памятью GDDR3, работающей на частоте 1380 MHz, это дает возможность X1600 XT конкурировать с GeForce 6800 GS, однако эффективность связки CrossFire оказывается ниже, чем у решения SLI от NVIDIA.

HIS RX1600Pro 256M

Цена – $120×2 = $240





Продукт предоставлен K-Trade, тел. (044) 522-9222
Видеочип ATI Radeon X1600 Pro
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 12/4
Вершинные процессоры 5
Объем памяти 256 MB
Частота ядра/памяти 500/780 MHz
Техпроцесс 90 нм

Radeon X1600 Pro имеет такую же архитектуру, как и X1600 XT, однако для рассматриваемой модификации характерны не только меньшая тактовая частота чипа, но и значительно более медленная память. А если учесть, что модели этого семейства оснащены 128-битовой шиной, то не удивляет и снижение скорости на плате с данным чипом до уровня GeForce 6600 GT. Во время тестирования видеокарт в режиме CrossFire можно было наблюдать определенную закономерность: если масштабируемость этого решения в 3DMark05 и играх с высоким уровнем детализации оказалась вполне удовлетворительной, то связка из двух карт практически не показывала прироста fps при установке максимального качества текстур. Причиной такого «поведения» являются архитектурные особенности, в частности, малое количество текстурных блоков.

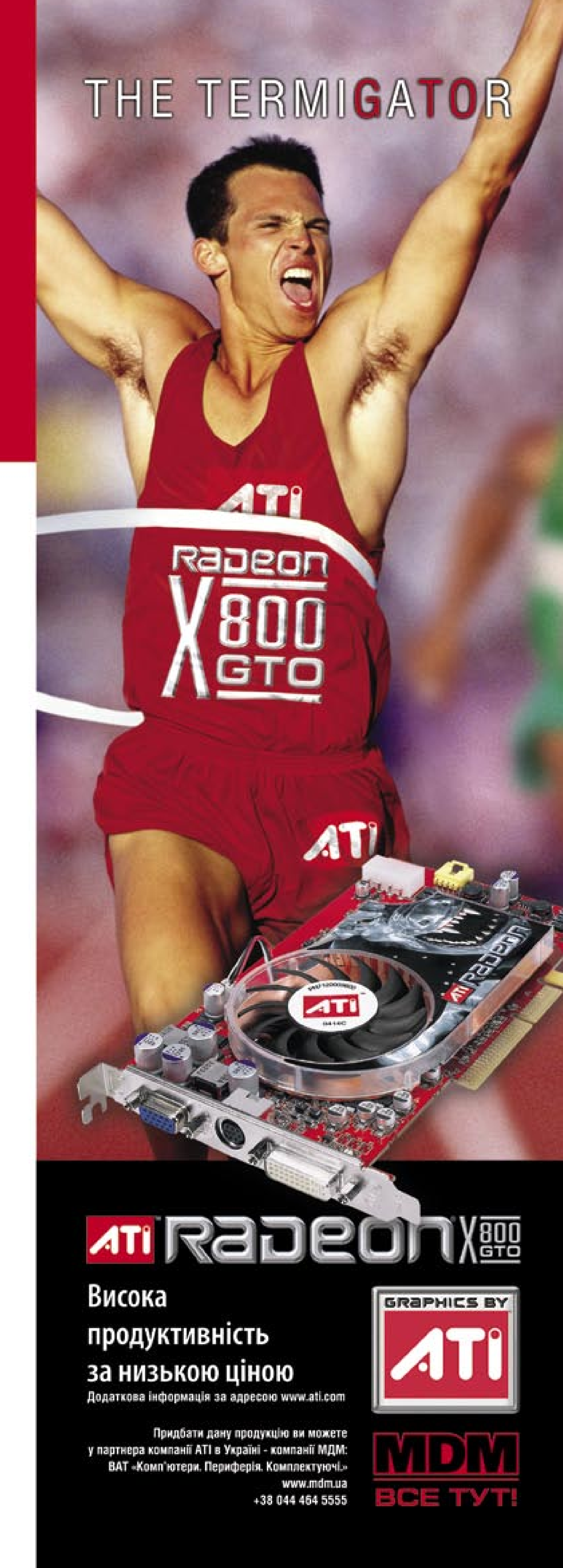
ATI Radeon X800 GTO –

ідеальне співвідношення ціни і якості!

Сьогодні перед людиною, яка вибирає графічну плату для свого ПК, стоїть досить непростий вибір – кількість пропонованих в магазинах варіантів перевищує всі розумні межі, і розібратися у цьому розмаїтті часто дуже не просто. Що ж насправді потрібно покупцеві? Певна річ, найкраще співвідношення ціни, продуктивності та додаткових можливостей, незалежно від того, скільки грошей відводиться на покупку. Саме тому відеокарти на графічних процесорах ATI Technologies користуються заслуженою популярністю у користувачів, оскільки в арсеналі компанії завжди можна відшукати продукт, що цілком відповідає висунутим вимогам до швидкодії і вартості.

Оптимальною відеокартою за співвідношенням ціни та продуктивності в середньому класі, безперечно, є ATI Radeon X800 GTO. Основними факторами, що визначають її лідерство в цьому сегменті, є широка 256-бітна шина пам'яті, 12 піксельних і 6 вершинних конвеєрів, а також досить високі тактові частоти. І, зрозуміло, традиційно висока якість зображення в 3D-іграх і бездоганна - у 2D-додатках.

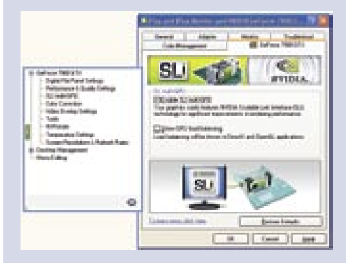
Останнім часом з'явилися нові лінійки продуктів ATI Technologies, що забезпечують ще більш високу продуктивність, однак і вартість нових відеокарт поки досить висока. Відтак, плати Radeon X800 GTO, ціни на які помітно знизилися, стали без перебільшення "кращою покупкою" для аматорів комп'ютерних ігор. Ці відеокарти, доступні з обсягом відеопам'яті 128 або 256 MB, дозволяють з комфортом грати в більшість сучасних комп'ютерних ігор, не обмежуючи себе у виборі "важких" настройок графіки. Крім того, вони дозволять у всеозброєнні зустріти прийдешні ігрові проекти, що, як уже відомо, будуть наголову перевершувати сьогоднішні як за графічною красою, так і за рівнем системних вимог.



Как это работает

NVIDIA SLI

Итак, что же потребуется для работы системы в SLI-режиме? Прежде всего, это материнская плата, основанная на одной из версий чипсета NVIDIA nForce4 SLI: nForce4 SLI, nForce4 SLI XE или nForce4 SLI x16 для платформ Intel или AMD. Теоретически данный режим может быть задействован на плате с любым набором системной логики, имеющей на борту два PCI-E x16 слота, позволяющих установить вторую видеокарту. Однако пока в компании NVIDIA считают целесообразной реализацию технологий SLI только на платах с чипсетами собственной разработки, блокируя на уровне драйверов работу с альтернативными наборами логики. Еще потребуются две видеокарты, основанные на одинаковом видеочипе (от GeForce 6600 LE до GeForce 7900 GTX) с равноценным объемом памяти. На этапе становления технологии обязательным условием функционирования плат в SLI-режиме было применение продуктов одного производителя с одинаковой версией BIOS. Этот, казалось бы, всего лишь нюанс, на самом деле сдерживал распространение SLI, потому как, по сути, делал практически невозможным дальнейший апгрейд. К тому же должны были использоваться только графические адаптеры (от GeForce 6600 GT), оснащенные специальным MIO-разъемом, который применяется для связи со второй видеокартой. Позже требование идентичности видеокарт было упразднено, а их модели без специального разъема научились синхронизировать свою работу по шине PCI-E.



Особое внимание следует уделить и блоку питания. На сайте NVIDIA в списке БП, рекомендуемых для SLI-конфигураций, не значатся энергоблоки мощностью менее 500 Вт. Безусловно, некоторый запас не помешает, однако в процессе тестирования даже GeForce 7900 GTX 512 MB чувствовали себя вполне комфортно с БП на 450 Вт.

ATI CrossFire

Требования для работы в режиме CrossFire практически те же, что и для SLI, лишь с небольшими отличиями. «Перекрестный огонь» имеет несколько более широкую логическую географию. Прежде всего, это, конечно же, чипсеты от ATI – Radeon Xpress 200 (позже получивший название Xpress CrossFire 1600) и Xpress CrossFire 3200, а также чипсеты от Intel – i955X и i975X. Для объединения старших моделей видеокарт (X1800 и X1900) на чипах от ATI применяется весьма неоднозначно оцениваемый метод организации работы в режиме «ведущий-ведомый». В качестве ведущей используется специальная master-карта, имеющая на борту, помимо GPU, специальный чип синхронизации. Ведомой же платой может выступать самый обычный графический адаптер, но из своего семейства (Radeon X1900 или X1800). Соединение осуществляется специальным кабелем, который входит в комплект master-карты. Аналогичным образом функционирует связка Radeon X800/X850, однако в силу различных ограничений они были использованы скорее для обкатки CrossFire и не получили значительного распространения. Видеокарты с чипами X1600 и X1300 «общаются» между собой по шине PCI-E без дополнительного внешнего линка. Требования к источнику питания для CrossFire-конфигураций аналогичны необходимым для SLI.



GigaByte RX1600XT 256MB VIVO SPII + HIS RX1600Pro 256M

Цена – $211×2 = $331

★★★★★



Продукт предоставлен K-Trade, тел. (044) 522-9222
Видеочипы ATI Radeon X1600 XT и ATI Radeon X1600 Pro
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 12/4
Вершинные процессоры 5
Объем памяти 256 MB
Частота ядра/памяти 590/1380 MHz и 500/780 MHz
Техпроцесс 90 нм

Особенностью технологии CrossFire является возможность использовать в паре две видеокарты разных модификаций, но принадлежащие к одной серии. Теоретически это дает большую гибкость при дальнейшей модернизации видеоподсистемы. Действительно, связка Radeon X1600 XT + X1600 Pro вполне работоспособна, однако ее производительность немногим превышает этот же показатель у пары плат на младшем чипе X1600 Pro и периодически не дотягивает до возможностей одной X1600 XT (игра F.E.A.R), тем самым ставя под сомнение целесообразность пары таких видеоадаптеров. При наличии одной карты на чипе X1600 XT устанавливать X1600 Pro не имеет смысла. Покупка же X1600 XT в пару к X1600 Pro будет оправдана, только если она существенно подешевеет.

HIS RX1300Pro 256M HeatPipe

Цена – $89×2 = $178

★★★★★



Продукт предоставлен K-Trade, тел. (044) 522-9222
Видеочип ATI Radeon X1300 Pro
Пиксельные процессоры/текстурные блоки 4/4
Вершинные процессоры 2
Объем памяти 256 MB
Частота ядра/памяти 600/800 MHz
Техпроцесс 90 нм

Парочка Radeon X1300 Pro составляет весьма достойную конкуренцию дуэту GeForce 6600 с памятью DDR2 в синтетическом тесте и игре Quake 4 с высоким уровнем детализации (прирост производительности после установки второй карты достигает 75%). В случае же с максимальным качеством текстур эффективность работы двух видеокарт заметно снижается, а в Quake 4 с настройками Ultra Quality она практически нивелируется. Опираясь на результаты тестирования, можно утверждать, что это свойственно всем платам, функционирующим в CrossFire-конфигурации без использования внешнего соединения.

В целом, несмотря на довольно простую конвейерную формулу, X1300 Pro удается показывать неплохие результаты, что стало возможным благодаря высокой тактовой частоте чипа – 600 MHz.

HIS RX1300 256M

Цена – $85×2 = $170

★★★★★



Продукт предоставлен «Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua
Видеочип ATI Radeon X1300
Пиксельные процессоры/ текстурные блоки 4/4
Вершинные процессоры 2
Объем памяти 256 MB
Частота ядра/памяти 450/500 MHz
Техпроцесс 90 нм

Это самая младшая модель из тех, которые могут работать в режиме CrossFire. Как и старшая модификация серии, Radeon X1300 имеет конвейерную формулу 4/2, но частоты чипа/памяти уменьшены с 600/800 до 450/500 MHz, поэтому полученные результаты вполне прогнозируемы.

Говорить об оправданности установки двух подобных видеокарт в конфигурации CrossFire можно с теми же оговорками, что и в случае с младшими моделями от NVIDIA. В некоторых ситуациях такая пара действительно позволяет добиться ощутимого прироста fps, однако стоимость двух видеокарт с чипом X1300 все же выше одной, но имеющей примерно ту же производительность Radeon X1600 Pro или GeForce 6600 с модулями DDR2. Одновременная покупка пары таких карт нецелесообразна, а в перспективе получить прибавку в скорости вполне можно.

HIS RX1300Pro 256M HeatPipe + HIS RX1300 256M

Цена – $89×2 = $178

★★★★★

Продукт предоставлен K-Trade, тел. (044) 522-9222; «Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua
Видеочипы ATI Radeon X1300 Pro и ATI Radeon X1300
Вершинные процессоры 2
Пиксельные процессоры/ текстурные блоки 4/4
Объем памяти 256 MB
Частота ядра/памяти 600/800 MHz и 450/500 MHz
Техпроцесс 90 нм

К ним применим такой же подход, как и к младшим модификациям чипов от ATI: Radeon X1300 Pro и X1300 прекрасно уживаются вдвоем. Впрочем, эта пара отрабатывает вложенные в нее средства с той же эффективностью, что и две модели X1300. Учитывая очень малую разницу в цене данных видеокарт, отмеченную особенность можно не относить к недостаткам такой конфигурации.

Сделаем небольшую оговорку для ситуаций, когда используются две платы с пассивной системой охлаждения. В подобных случаях повышенное внимание следует уделить температуре в корпусе и методам ее снижения. Например, путем установки дополнительного вентилятора, работающего на выдув. Преимуществом пассивных систем является абсолютная тишина видеокарты, ее «теплообильность» нельзя отнести к достоинствам такого решения.

Итоги

Традиционно основой тестирования графических карт является тест 3DMark05, который чутко реагирует на малейшие изменения видеоподсистемы. Кроме того, чтобы оценить преимущества конфигураций SLI и CrossFire, мы расширили перечень тестов играми Quake 4 и F.E.A.R. Созданные на различных движках, они помогли нам более взвешенно оценить прирост производительности после установки второй видеокарты. Для того чтобы снизить нагрузку на CPU, тем самым уменьшив его влияние на конечный результат, все тесты проводились с разрешением 1280×1024 – стандартным для наиболее распространенных сегодня 17- и 19-дюймовых LCD-мониторов.

Как мы смогли убедиться по результатам тестирования, технологии SLI и CrossFire на сегодняшний день являются достаточно зрелыми решениями, прошедшими определенные этапы развития. Увеличение производительности после установки второй карты во многом зависит от приложения и настроек качества изображения. Прирост может составлять от 0 до 85%, при этом масштабируемость решений от NVIDIA в использованных играх несколько лучше, однако нельзя исключать, что с другим набором игровых приложений ситуация окажется противоположной.

Одновременная покупка двух видеокарт не всегда оправдана с точки зрения денежных затрат. Для плат нижнего и среднего ценовых диапазонов возможность работы видеоадаптеров в паре следует рассматривать скорее как перспективу наращивания графической мощности при ощутимом снижении их стоимости в дальнейшем. Или же в том случае, если у вас уже установлена одна из таких видеокарт и платформа позволяет добавить вторую. А вот в топовых решениях вполне оправдана одновременная покупка пары подобных видеокарт, конечно, для тех, кто привык получать максимум вне зависимости от предстоящих затрат. Однако в этом случае также не следует забывать, что для реализации всех возможностей таких связок потребуется очень мощный двухъядерный процессор.

С недавних пор одним из перспективных направлений в использовании возможностей графических чипов является обработка «физики», позволяющей воссоздавать реалистичное взаимодействие различных тел в играх. Начавшиеся продажи специализированного ускорителя PhysX компании Ageia сразу же вызвали реакцию со стороны ведущих разработчиков видеочипов для настольных систем. NVIDIA и ATI возлагают надежды на новый программный движок Havok FX, позволяющий производить физические расчеты на видеокартах, поддерживающих шейдеры версии 3.0. Кроме того, Havok FX дает использовать возможности двух видеокарт, работающих в SLI- или CrossFire-режимах. Впрочем, вынесение вердикта в отношении такой модели применения двух видеокарт мы отложим до появления решений, позволяющих на практике убедиться в преимуществах этого подхода к физическим расчетам.

Следует также напомнить, что мощь конфигурации с двумя видеоплатами можно направить не только на увеличение количества кадров, но и на повышение качества отображаемой картинки, смелее включая такие функции, как полноэкранное сглаживание, анизотропная фильтрация, HDR и др. Все это повысит игровой комфорт в не меньшей степени, чем возросшие fps.

Конфигурация тестовой платформы

Процессоры	AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz)	DataLux, www.datalux.ua
	AMD Athlon 64 FX-60 (2×2,6 GHz)	K-Trade, тел. (044) 522-9222
Системные платы	ASUS A8R32-MVP Deluxe (ATI CrossFire Xpress 3200), ASUS A8N32-SLI (NVIDIA nForce 4 SLI X16)	Представительство ASUS в Украине, www.asus.ru
Память	2 GB (2×1 GB) Corsair CMX1024-3500LLPro (2-3-3-6)	Corsair, www.corsair.com
Жесткий диск	Samsung SP2004C (200 GB)	«Квазар-Микро», www.kvazar-micro.com
Блок питания	X-TECH BLUEBLAST BTX-450XDAG-SLI	X-TECH, www.x-tech.com.ua

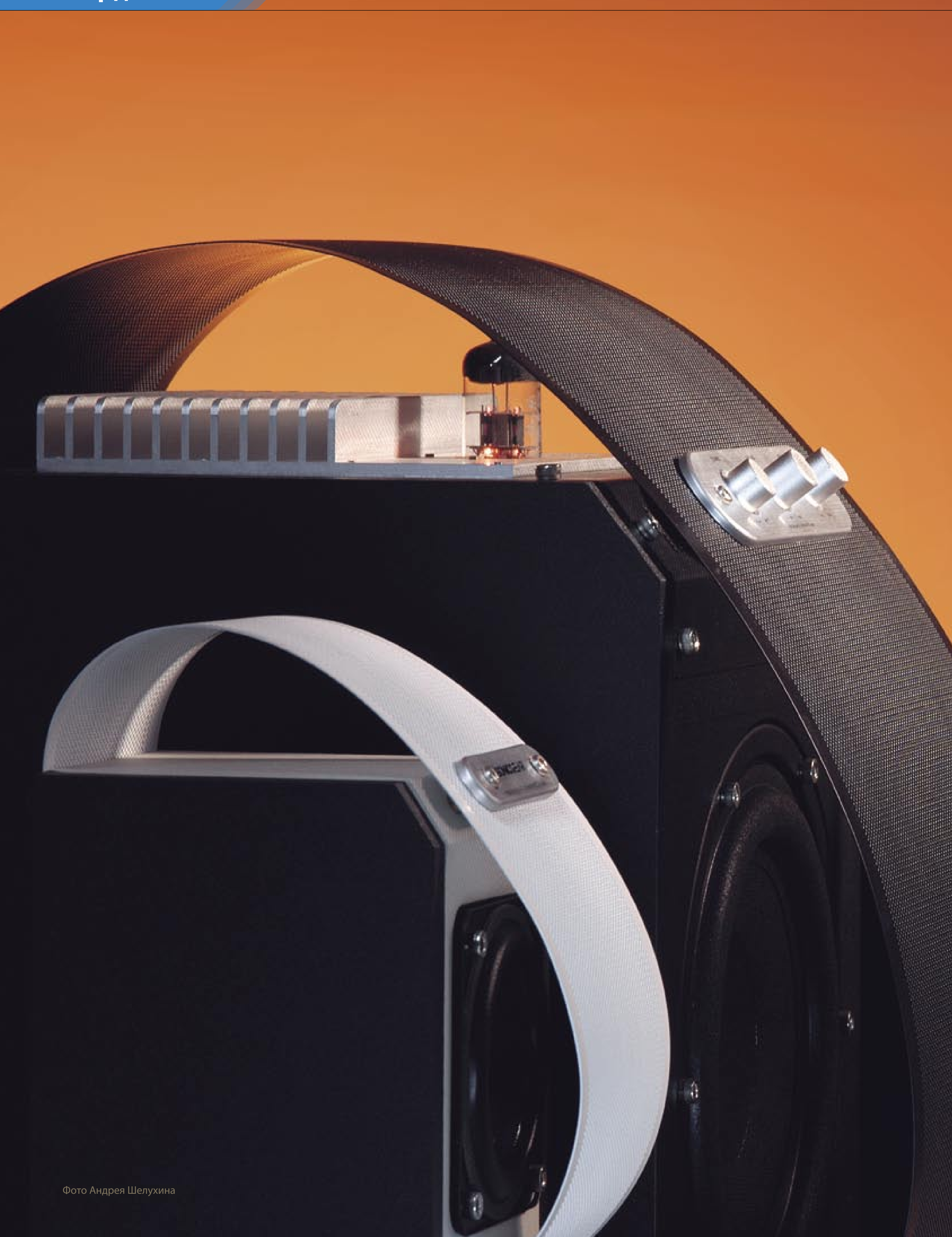


Фото Андрея Шелухина

На радость меломану:

акустические системы 2.1

Максим Капинус

Представить современный компьютер без акустической системы практически невозможно. В настоящий момент рынок изобилует самыми различными моделями, начиная с двухканальных и заканчивая сложными системами объемного звучания 5.1. При достаточно низкой стоимости последних многие считают нерентабельным приобретать трехкомпонентную акустику для домашнего использования, однако с ними можно не согласиться. Очень часто размер помещения и расстановка мебели не позволяют правильно расположить многоканальную акустику. Кроме того, обычному меломану незачем приближать свой ПК к домашнему кинотеатру, если фильмы его интересуют мало, а игры со спецэффектами не интересуют вообще.

Для того чтобы не утонуть в массе сабвуферов и колонок, мы решили ввести ценовые рамки для участников теста, ограничившись системами не дешевле $50 и не дороже $150. Как показывает опыт, все, что лежит ниже этого диапазона, вряд ли заслуживает внимания любителя музыки. С другой стороны, далеко не каждый владелец ПК может потратить большую сумму на озвучивание своего рабочего места.

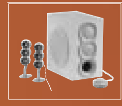


Altec



- Lansing ATP3
- Lansing CS21

Creative



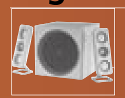
- Inspire T3000
- I-Trigue 3400

Edifier



- R303
- S2.1
- X600

Logitech



- Z-4i

Microlab



- A6331
- AH-200

Mode Com



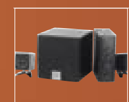
- MC-9860
- MC-9990

SonicGear



- Apocalypse A3
- Blue Thunder 3

U.S.



- Blaster MM1500

Altec Lansing ATP3

В модели ATP3 применена достаточно интересная конструкция сателлитов, имеющих три динамика: два во фронтальной части и один среднечастотный, направленный в стол. Хорош и дизайн сабвуфера, сделанного из дерева со стильными пластмассовыми накладками.

Регуляторы мощности системы и частот находятся на правом сателлите, поэтому тянуться к сабвуферу не придется. Кроме того, колонки чрезвычайно компактны и с легкостью умещаются даже на маленьком столе.

Трудно понять, почему Altec Lansing сделала упор на пластмассу и небольшие сателлиты, поскольку сабвуфер, по сути, является единственным серьезным элементом в системе. Он отлично справляется со своей задачей, и даже возникает ощущение, что не подходит к слабым и невыразительным сателлитам. Они оказались совершенно неприспособленными к отображению среднечастотного диапазона, в результате чего звуковая палитра значительно обеднела. Увеличение громкости лишь усилило это впечатление и добавило серьезные искажения.

За несколько лет своего существования ATP3 сильно подешевела, однако есть новые модели других производителей, которые звучат лучше, да и стоят ненамного дороже.



Цена – $62

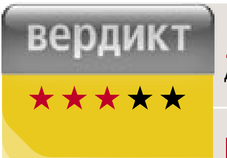
Продукт предоставлен Folgat AG, тел. (044) 521-6806

Суммарная мощность 27 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 12 Вт RMS (2×6 Вт)

Сабвуфер 15 Вт RMS

Частотный диапазон 45 Hz ~ 18 kHz



ЗА
Дизайн; мощный сабвуфер

ПРОТИВ
Слабые сателлиты; невыразительное звучание

Altec Lansing CS21

Систему CS21 можно по праву назвать старожилом, поскольку она появилась на рынке еще в 2004 году. Пользователей сразу привлек стильный дизайн – колонки смотрятся значительно внушительней без защитных сеток, когда обнажены оба динамика и овальное отверстие фазоинвертора. На сателлитах есть индикатор питания, а на левом размещены цифровое управление громкостью и кнопка включения системы. Кроме того, в его нижней правой части притаился разъем для подключения наушников. Дополнительный регулятор мощности сабвуфера находится на его задней стенке и выполнен достаточно неудобно – вероятно, подразумевается, что у пользователя не часто будет возникать потребность в этой функции.

После прослушивания стало совершенно очевидно, что звуковая картина при воспроизведении целиком зависит от стиля музыки и громкости. Благодаря наличию твитера система неплохо справляется с джазовыми композициями и вокалом, демонстрируя детальное и прозрачное звучание. Однако при более насыщенных и тяжелых мелодиях нюансы начинают теряться, а инструменты – смешиваться. Материал корпуса сателлитов также сыграл негативную роль, придав звучанию некоторую «пластмассовость». Не радует и высокая цена CS21, за два года уменьшившаяся очень незначительно.





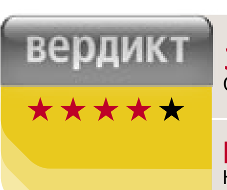
Продукт предоставлен «Евро Плюс», www.eplus.com.ua

Суммарная мощность 110 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 60 Вт RMS (2×30 Вт)

Сабвуфер 50 Вт RMS

Частотный диапазон 35 Hz ~ 18 kHz



ЗА
Стильный дизайн; детальность

ПРОТИВ
Некоторая «пластмассовость» звучания; завышенная цена

Creative Inspire T3000

Модель Inspire T3000 основана на стандартных компонентах Creative, не раз использовавшихся в других системах компании. Небольшой сабвуфер черного цвета сопровождается двухполосными сателлитами на металлических подставках, имеющих отверстия для настенного крепления. Внутри колонок находятся 65-миллиметровый динамик и небольшой твитер. Отверстие фазоинвертора расположено на передней панели сабвуфера, а динамик выведен на боковую стенку. В целом дизайн T3000 можно назвать классическим, без каких-либо излишеств и бросающихся в глаза деталей.

Стоит отметить достаточно большое количество соединительных проводов и отдельный крупный блок питания. Все это создает определенный беспорядок под столом.

Управление системой происходит с помощью небольшого проводного пульта ДУ с двумя регуляторами (громкость и уровень басов) и портом для подключения наушников.

Исходя из параметров комплекта можно сказать, что T3000 предназначен для персонального использования в небольшом помещении. Высокая громкость сразу же выявляет основной ее недостаток – возрастающие искажения. Сабвуфер слишком резок, и его яркие ненасыщенные басы создают определенную монотонность звуковой картины.



Цена – $53

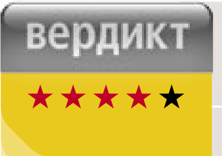
Продукт предоставлен «Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua

Суммарная мощность 29 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 12 Вт RMS (2×6 Вт)

Сабвуфер 17 Вт RMS

Частотный диапазон 40 Hz ~ 20 kHz



ЗА
Приятный дизайн; неплохое качество звучания

ПРОТИВ
«Надрыв» сателлитов при большой громкости

Creative I-Trigue 3400

Линейка I-Trigue всегда удивляла своим внешним видом. Футуристический дизайн сателлитов, выполненных в виде массивов с тремя микродрайвами и занимающих минимум места на столе, привлекает с первого взгляда.

Все управление сосредоточено на проводном пульте ДУ и представляет собой регулятор громкости и мощности сабвуфера, других настроек система не имеет. Ножки сателлитов закреплены без шарниров, поэтому направление звука изменять нельзя. Провода колонок встроены в корпус, так что их легкая замена невозможна. Солидный низкочастотный динамик расположен на левой боковине корпуса и закрыт защитной матерчатой крышкой.

Наличие лишь трех микродрайвов уже дает понять, что бремя воспроизведения и высоких, и средних частот возложено на них. Спорность такого конструкторского решения подтверждается прослушиванием – динамики не в силах охватить такой широкий диапазон. В результате композиции звучат достаточно сухо и с серьезными провалами на средних частотах. Некоторые попытки помочь сателлитам предпринимает сабвуфер, однако это не его задача.

В итоге имеем достаточно дорогостоящую акустическую систему, в которой эксперименты с дизайном привели к потере в качестве воспроизведения.



Цена – $92

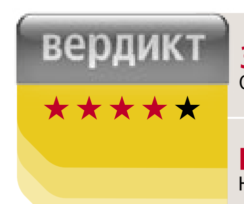
Продукт предоставлен «Евро Плюс», www.eplus.kiev.ua

Суммарная мощность 41 Вт RMS

Сателлиты однополосные, мощность 17 Вт RMS (2×8,5 Вт)

Сабвуфер 24 Вт RMS

Частотный диапазон 30 Hz ~ 20 kHz



ЗА
Оригинальный дизайн

ПРОТИВ
Недостаток средних частот

Edifier R303

Эта модель Edifier демонстрирует умение компании делать системы на базе небольших сателлитов с ультраплоским корпусом. Передняя панель деревянного сабвуфера украшена полированной накладкой. Каждый из тонких пластмассовых сателлитов содержит широкополосный динамик, защищенный металлической сеткой, и твитер.

Регулятор громкости находится на передней панели сабвуфера, а настройки мощности – сзади корпуса, пульта ДУ в комплекте нет.

Уже из параметров системы становится понятно, что R303 предназначена только для озвучивания персонального рабочего места и не сможет охватить пространство большой комнаты. При малой громкости качество воспроизведения оказалось неплохим, особенно хочется отметить старательность сабвуфера. Он буквально наполняет помещение четкими и насыщенными басами, а вот у сателлитов есть проблемы с искажениями в среднечастотном диапазоне. Твитеры, напротив, работают отлично. Однако стоит прибавить громкость, как ситуация серьезно меняется и звучание колонок уже режет ухо.

Порекомендовать этот комплект можно стесненным в пространстве пользователям, которые рассчитывают на недорогую систему с плоскими сателлитами и с приемлемым звуком.



Цена – $45

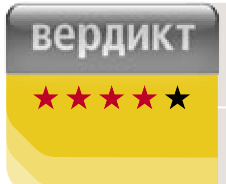
Продукт предоставлен дистрибьютором Edifier в Украине ООО «ЭЛСИ-А», тел. (044) 461-8523

Суммарная мощность 28 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 16 Вт RMS (2×8 Вт)

Сабвуфер 12 Вт RMS

Частотный диапазон 55 Hz ~ 20 kHz



ЗА
Хороший дизайн; качество воспроизведения

ПРОТИВ
Недостаток глубины звучания


Delfics®
комп'ютери


intel®
Pentium® D
inside™

Edifier S2.1

Модель S2.1 мы уже рассматривали в «Домашнем ПК», и она оставила очень приятное впечатление. Строгий классический дизайн S2.1 и начинка колонок наводят на мысль о серьезности намерений производителя. В черных деревянных корпусах сателлитов содержится по одному крупному среднечастотному динамику и твитеру. Сабвуфер также строг и лаконичен – ни лишних кнопок, ни регуляторов. Все управление вынесено в отдельный проводной пульт, который содержит несколько режимов для настройки самых разных параметров системы.

Выключать S2.1 после прослушивания откровенно не хотелось. Агрессивное и напористое звучание сабвуфера прекрасно сочетается с детальным и проработанным воспроизведением сателлитов. Система ведет себя как четко слаженный ансамбль, демонстрируя завидный потенциал.

Единственное, что привлекло наше внимание, – при снижении громкости S2.1 заметно «сдает» в области высоких частот, однако считать это недостатком не стоит, поскольку данный эффект наблюдается только при очень тихом воспроизведении. К тому же грех сетовать на качество системы, учитывая ее стоимость. Отличный вариант для «всеядных» меломанов с серьезными требованиями к своей акустике.



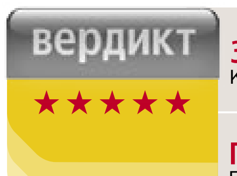
Продукт предоставлен дистрибьютором Edifier в Украине ООО «ЭЛСИ-А», тел. (044) 461-8523

Суммарная мощность 80 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 40 Вт RMS (2×20 Вт)

Сабвуфер 40 Вт RMS

Частотный диапазон 36 Hz ~ 30 kHz



ЗА
Классический дизайн; отличное звучание

ПРОТИВ
Практически нет

Edifier X600

Система X600 является старшей в линейке мультимедийной акустики. Дизайн АС достаточно скромен и не содержит лишних элементов. Деревянные сателлиты закрыты тканевыми накладками и украшены вставками серебристого цвета. Все управление сосредоточено на боковой панели сабвуфера (регулировка басов и громкости), поэтому с рабочего места настраивать звучание не так удобно. Крепление колонок к стене осуществляется с помощью вырезанных в MDF отверстий, и надежность их установки будет зависеть от аккуратности пользователя. Провода вмонтированы в корпус сателлитов, и их замена повлечет за собой разбор колонок.

Несмотря на наличие твитеров, звучание системы не насыщено высокими частотами. Четкое и сбалансированное воспроизведение не нарушается, ни один участок диапазона не выбивается из общего строя. С одной стороны, хотелось бы более детальной и точной картины, но на другой чаше весов находится стоимость системы. Небольшая мощность X600 позволяет использовать ее в качестве персональной акустики, а вот для размещения в просторном помещении придется подыскать что-то более солидное. Тем не менее для многих X600 окажется идеальным решением благодаря своей универсальности: она одинаково хорошо озвучивает джаз и рок, электронные и акустические композиции.



Цена – $50

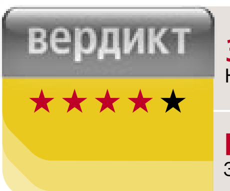
Продукт предоставлен дистрибьютором Edifier в Украине ООО «ЭЛСИ-А», тел. (044) 461-8523

Суммарная мощность 75 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 16 Вт RMS (2×8 Вт)

Сабвуфер 14 Вт RMS

Частотный диапазон 48 Hz ~ 20 kHz



ЗА
Низкая стоимость

ПРОТИВ
Задавленность среднего диапазона

Logitech Z-4i



Цена – 574 грн

Продукт предоставлен
Compass,
www.compass.ua

Суммарная мощность
40 Вт RMS

Сателлиты
двухполосные, мощность 17 Вт RMS (2×8,5 Вт)

Сабвуфер 23 Вт RMS

Частотный диапазон
35 Hz ~ 20 kHz

Комплект Z-4i имеет ярко выраженный имиджевый дизайн. Стильный кубический сабвуфер сопровождается интересными сателлитами, на мембранах динамиков которых красуются логотипы Logitech и название модели. Основание колонок несъемное и сделано из посеребренного металла. Видно, что Z-4i создавался для использования в комплекте с компьютерами Apple, о чем свидетельствует и информация на официальном сайте Logitech.

Дополнительный пульт ДУ выполнен в том же стиле и прекрасно смотрится на столе. Два регулятора позволяют варьировать громкость АС и мощность сабвуфера. Предусмотрены разъем для наушников и вход для подключения дополнительного источника сигнала.

Модель Z-4i звучит как обычная мультимедийная система, не выделяясь из общей массы аналогичных комплектов. Сабвуфер достаточно мощный, однако его звучание несколько выпадает из общего ансамбля. Сателлиты вроде бы должны неплохо отрабатывать высокие частоты, но на деле все обстоит не так. Прослушиваемые композиции звучат упрощенно, а многие инструменты и вовсе теряются.

В нашем тесте оказалось лишь несколько систем, которые превысили барьер в $100. В принципе, их качество нельзя назвать адекватным стоимости, и Logitech Z-4i, к сожалению, не стала исключением.

вердикт
★★★★★

ЗА
Дизайн

ПРОТИВ
Невыразительное звучание; высокая цена

Microlab A6331

Деревянные сателлиты A6331 снабжены небольшим сабвуфером кубической формы. Особенность этой линейки заключается в вынесенном в отдельный блок усилителе, в серебристом корпусе, на котором располагаются регуляторы громкости, уровня высоких частот и басов. Колонки оснащены несъемными проводами, подключаемыми к усилителю, и металлическими элементами для крепления к стене. Запомнились также качественная сборка и приятный дизайн.

Как это ни удивительно, но система оказалась не однополосной, поскольку внутри каждой колонки спрятан еще и высокочастотный динамик. Вся эта хитрая конструкция снабжена также фазоинвертором в нижней части и прикрывается тканевой накладкой. A6331 оставила самые приятные впечатления, поскольку система показала себя «рабочей лошадкой», которая при небольшой мощности и относительной простоте конструкции продемонстрировала отличное звучание. Она хорошо справилась со всеми музыкальными жанрами. Отметим, что даже при большой насыщенности сигнала звучанием многих инструментов АС адекватно различает их, не создавая «кашу». Такая филигранность позволяет говорить об универсальности системы.



Продукт предоставлен представительством Microlab в Украине, тел. (044) 206-2709

Суммарная мощность 46 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 18 Вт RMS (2×9 Вт)

Сабвуфер 28 Вт RMS

Частотный диапазон 30 Hz ~ 20 kHz



ЗА
Слаженное звучание всех компонентов; качественное воспроизведение

ПРОТИВ
Небольшая мощность

Microlab AH-200

По сравнению с другими тестируемыми системами AH-200 выглядит гигантом. Солидный вид и рояльный лак на всех компонентах значительно облагородили АС, однако сделали ее существенно дороже.

Крупные сателлиты снабжены среднечастотным динамиком и твитером, а на задней стенке находится отверстие фазоинвертора. Для пущей солидности в колонках применяются позолоченные винтовые зажимы для проводов.

Все элементы управления вынесены в отдельный пластмассовый блок черного цвета, на котором расположены регуляторы мощности сабвуфера, баланса и громкости системы.

Как видно из параметров, мощность у AH-200 завидная для этого ценового сегмента, однако после прослушивания оказалось, что АС страдает некоторым дисбалансом частот. Солидное звучание сабвуфера немного выбивается своим напором, а детальность и прозрачность воспроизведения оставляют желать лучшего. Сателлиты явно «шипят» на высоких частотах и недостаточно точны в акустических композициях и классике. Видно, что потенциально AH-200 способна на гораздо большее, нежели она смогла продемонстрировать. Возможно, оценка могла быть другой, если бы не слишком высокая стоимость этого комплекта.

Цена – $152



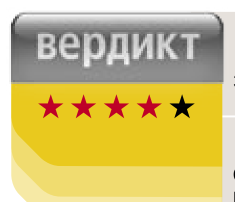
Продукт предоставлен представительством Microlab в Украине, тел. (044) 206-2709

Суммарная мощность 144 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 72 Вт RMS (2×36 Вт)

Сабвуфер 72 Вт RMS

Частотный диапазон 20 Hz ~ 30 kHz



ЗА
Эффектный дизайн; мощность

ПРОТИВ
Слабая детализация высоких частот; завышенная стоимость

Mode Com MC-9860

Младшая модель в линейке Mode Com выглядит значительно проще, однако дизайн и расцветка системы вызывают недоумение. Корпуса сателлитов выполнены из дерева, но серебристая вставка вокруг динамиков и их ядовито-синий цвет немного портят внешний вид. Сабвуфер выглядит более сдержанно, хотя вставка есть и тут. Каждая колонка снабжена одним среднечастотником и твитером.

Управление системой сосредоточено на передней панели сабвуфера. Там же находится и крупное отверстие фазоинвертора. Пульта ДУ нет, поэтому для регулировки параметров звучания придется каждый раз пробираться к сабу.

Прослушивание MC-9860 подтвердило, что система является твердым середнячком, который вполне оправдывает свою стоимость, однако не претендует на большее. Несмотря на наличие твитеров, обнаружить четко различимые высокие частоты так и не удалось, система звучит немного глуховато. Сабвуфер несколько выбивается из общего ансамбля, и его усердие приходится ограничивать регулятором мощности.

Подведя итог, можно сказать, что MC-9860 – неплохой вариант для пользователей, которым нужна недорогая и достаточно эффективная мультимедийная акустика для озвучивания персонального рабочего места.



Цена – $50

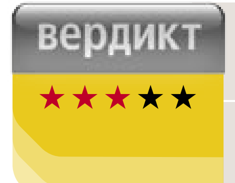
Продукт предоставлен «Рома», www.roma.ua

Суммарная мощность 55 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 30 Вт RMS (2×15 Вт)

Сабвуфер 25 Вт RMS

Частотный диапазон 120 Hz ~ 18 kHz



ЗА
Низкая цена

ПРОТИВ
Невыразительность звучания; расцветка корпуса

Mode Com MC-9990

Мы впервые знакомимся с аудиотехникой польской фирмы Mode Com, и участие акустики этого производителя в тесте позволяет сравнить продукты Mode Com с аналогами от других компаний.

Деревянные корпуса MC-9990 выглядят достаточно внушительно, хотя дизайн сабвуфера изобилует излишними элементами. Мы с удивлением обнаружили на его задней стенке антенну, которая, как оказалось, служит для приема сигнала встроенным FM-тюнером. Органы управления (volume, bass, treble), как и настроечные клавиши приемника, расположены на передней панели сабвуфера. Высокие сателлиты имеют защитную тканевую панель, за которой скрыты пара одинаковых среднечастотных динамиков и твитер.

Солидный внешний вид системы подтверждается достаточно мощным и напористым звучанием, но ей не хватает тонкой настройки. Несмотря на тщательную регулировку параметров, верхние частоты продолжают доминировать над остальным диапазоном, причем их напор и детальность порой кажутся излишними и возникает режущий ухо эффект.

Дополнительная функция FM-тюнера никак не влияет на качество звучания (он легко отключается тумблером на задней панели сабвуфера), но и особенной пользы от нее тоже нет, поскольку качество приема оставляет желать лучшего. С другой стороны, система может работать автономно без ПК, как радиоприемник.



Цена – $59

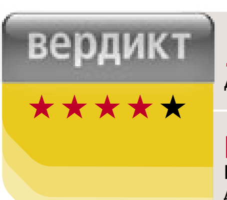
Продукт предоставлен «Рома», www.roma.ua

Суммарная мощность 60 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 30 Вт RMS (2×15 Вт)

Сабвуфер 30 Вт RMS

Частотный диапазон 120 Hz ~ 18 kHz



ЗА
Детальность и напор; низкая цена

ПРОТИВ
Резкие высокие частоты; недостаток среднего диапазона

SonicGear Apocalypse A3

Продукция сингапурской компании SonicGear практически неизвестна на рынке Украины, и мы впервые ознакомились с модельным рядом ее акустики.

Футуристический дизайн системы Apocalypse A3 серьезно отличает ее от обычных АС. Все компоненты имеют стандартную кубическую форму да к тому же заключены в металлическую сетку , что значительно увеличивает габариты, но придает элегантность.

Регуляторы громкости и мощности сабвуфера сосредоточены на его передней панели, а в верхней части под сеткой просматриваются алюминиевый радиатор и... лампа. Сателлиты лишены каких-либо органов управления.

Звучание системы создает приятное впечатление объемности. Басы четкие, а сателлиты, несмотря на их простую конструкцию, имеют достаточно широкий диапазон воспроизводимых частот. Фактически все, за что можно «поругать» Apocalypse A3, – немного резковатое звучание. Чувствуется, что колонки не всегда справляются с поставленной задачей и «режут» поступающий сигнал. При увеличении громкости этот эффект возрастает, сухость проявляется с большей силой. Однако подобный недостаток кому-то может показаться несущественным.



Цена – $130

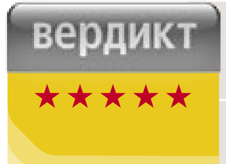
Продукт предоставлен
IT-Link, www.it-link.com.ua

Суммарная мощность
80 Вт RMS

Сателлиты однополосные, мощность 30 Вт RMS (2×15 Вт)

Сабвуфер 40 Вт RMS

Частотный диапазон 80 Hz ~ 20 kHz



вердикт ★★★★★

ЗА
Футуристический дизайн; насыщенное звучание

ПРОТИВ
Слишком высокая цена за ламповый усилитель

SonicGear Blue Thunder 3

Дизайн второй системы от SonicGear ближе к классическому. Небольшой горизонтальный сабвуфер оснащен тремя регуляторами для управления мощностью басов, настройкой высоких частот и громкости. Все три резистора при нажатии утапливаются в корпус, чтобы избежать случайного изменения параметров.

Сателлиты имеют внушительный вид благодаря двум среднечастотным динамикам и твитеру. Дополнительная регулировка общей мощности системы осуществляется с помощью проводного пульта ДУ, расположенного на соединительном кабеле между ПК и АС в разрыв схемы. Устройство также снабжено двумя разъемами для подключения наушников и еще одного источника сигнала, которым может быть MP3-проигрыватель или любое другое устройство.

К сожалению, в сателлитах наиболее слышимыми оказались твитеры, детально отображающие верхний диапазон. Основные динамики недостаточно хорошо справляются со своей задачей, в результате чего звучание системы несбалансировано, в нем явно чувствуется недостаток средних частот. Это сказывается на общей «глухости», причем стиль музыки тут не имеет принципиального значения. Достаточно неожиданный результат для акустики такой конструкции.



Цена – $78

Продукт предоставлен
IT-Link, www.it-link.com.ua

Суммарная мощность
75 Вт RMS

Сателлиты двухполосные, мощность 20 Вт RMS (2×10 Вт)

Сабвуфер 55 Вт RMS

Частотный диапазон 35 Hz ~ 20 kHz



вердикт ★★★★☆

ЗА
Внешний вид; детальность высоких частот

ПРОТИВ
Задавленность среднего диапазона

U.S. Blaster MM1500

В одном из тестирований многоканальной акустики мы рассматривали U.S. Blaster с пятью сателлитами. Теперь в редакцию попала аналогичная модель, но двухканальная. Отличия есть в сабвуфере, который стал немного меньше по размерам, и дизайне внешнего усилителя.

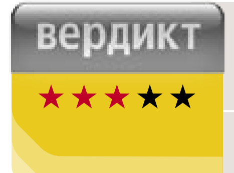
Сателлиты имеют пластмассовые корпуса с одним-единственным динамиком, который ответственен и за высокие, и за средние частоты. Колонки снабжены дополнительными съемными подставками, но могут крепиться и к стене, для чего на их тыльной стороне есть отверстия с винтовой резьбой.

Несмотря на свой размер, сателлиты отлично отрабатывают высокие частоты, но вот со средним диапазоном у них явные проблемы, причем на большой громкости появлялась неприятная резкость в звучании. Усугубляет ситуацию маломощный сабвуфер, который не в состоянии поддержать динамики колонок своими басами. Из этого следует, что уменьшение его размеров для системы 2.1 было непродуманным шагом. При подключении к системе саба от U.S. Blaster 5.1 звучание немного сбалансировалось, однако серьезных изменений в низах достичь так и не удалось. Жаль, поскольку мы ожидали лучшего результата.



Цена – 254 грн

Продукт предоставлен «Агатис», тел. (044) 537-3518
Суммарная мощность 1000 Вт PMPO
Сателлиты однополосные, мощность н/д
Сабвуфер н/д
Частотный диапазон 150 Hz ~ 18 kHz



ЗА
Компактный дизайн; неплохие сателлиты

ПРОТИВ
Небольшая мощность; слабый сабвуфер

Методика тестирования

В процессе прослушивания мы постарались создать пространство, максимально приближенное к обычному рабочему месту, и использовали несколько музыкальных призведений, различающихся по стилю. Среди исполнителей – и Metallica, и Nora Jones (прекрасно звучащий контрабас в Sunrise оказался серьезным испытанием для многих участников теста), и даже последний диск «Глория» украинской группы «Океан Эльзы», качественно записанный и насыщенный множеством деталей. Весь аудиоматериал был представлен на лицензионных CD, с которых и проводилось прослушивание. Что касается ПК, то в тесте использовалась звуковая карта Creative Audigy 2 ZS, а все системы подключались к компьютеру с помощью соединительных кабелей, поставляемых с ними в комплекте.

Определенные проблемы при тестировании возникают из-за разных музыкальных вкусов у экспертов. Заметим, что и в этот раз возникла аналогичная ситуация,однако мы все-таки обозначили победителей.

Выводы

Еще до начала теста казалось, что выявление победителей будет сложным занятием, потому что большинство систем должны воспроизводить музыку почти равноценно. На деле же все обернулось совершенно иначе. Практически у каждого комплекта имелись определенные недостатки в звучании или конструкции, которые сказывались на общей оценке. Выбранный ценовой диапазон демократичен, и поначалу казалось, что за $150 легко найти прилично работающую систему. Кроме того, у многих может сложиться впечатление, что дорогие комплекты будут априори лучше бюджетных. Однако это заблуждение легко опроверг первый же прослушанный комплект **Microlab A-6331**, надолго занявший первое место и в итоге ставший выбором редакции в номинации **«Лучшая покупка»**. Недостаточная мощность показалась нам несущественным фактором по сравнению с высоким качеством воспроизведения АС и ее стоимостью.

Присуждение знака **«Лучшее качество»** вызвало еще больше затруднений, и до последнего момента кандидатов не было вовсе. Однако прослушивание **Edifier S2.1** разрешило наши трудности, и награда была без колебаний отдана именно этой системе за прозрачный и одновременно агрессивный звук.

В целом выводы по тестированию можно сделать довольно неутешительные, поскольку с момента предыдущего материала аналогичного содержания прошло много времени и стоило ожидать появления новых качественных систем, которые заменили бы устаревшие модели. Но получилось так, что АС двухлетней (а то и больше) давности до сих пор присутствуют на рынке в достаточном количестве, а вот достойных новичков немного. Тем не менее за последнее время в Украине появилось несколько производителей, модели которых заслуживают внимания, а некоторые способны резко поменять расстановку сил. Наверное, многие обратили внимание на симпатичную акустику SonicGear и качественные, но недорогие системы от Edifier.

Словарик аудиофила

Количество полос
Поскольку построить систему на одном динамике, который воспроизводил бы весь частотный диапазон, невозможно, инженеры применяют несколько динамиков. Каждый из них ответственен за определенный участок. Чаще всего встречаются двух- и трехполосные комплекты (низкочастотный сабвуфер, среднечастотный и высокочастотный динамик-твитер).

Мощность АС
При указании этого параметра часто употребляют сокращение RMS. Это значение мощности синусоидального сигнала частотой в 1 kHz при уровне нелинейных искажений 10%. Производители дешевых мультимедийных моделей часто используют другое обозначение мощности – PMPO, которая означает пиковый уровень, кратковременно достигаемый АС. При этом количество искажений не имеет значения. Доверять данному параметру не стоит, поскольку он совершенно бесполезен на практике.

nebesa

044 502 6215
http:// nebesa.com
hipergroup.com

УВАГА! ДІЙСНО ПРАЦЮЮЧІ ЕНЕРГОБЛОКИ





HPU-4R580



HPU-4K580



HPU-4B580



Система **OMNIGRID™** — сітчате покриття
Система **exTender™** для **12** пристроїв — модульна система для підключення кабелів живлення
Миттєва потужність **630** Вт
Безперервна вихідна потужність **580** Вт
Підтримка **ATX 2.2** та **Intel® BTX**
Сертифікація **NVIDIA® SLI™**
Унікальна упаковка **Utility Box**
Сумісність з 20- і 24-контактними роз'ємами
Оплітка та роз'єми світяться в ультрафіолеті
Низький рівень шуму — **18** дБ
Гарантія 3 роки





ПК месяца Live! Mobile Edition

Максим Потапов, Олег Касич

Долгое время мы относились к ноутбукам с прохладцей: уж слишком дорогими и маломощными они были для энтузиастов – даже для тех, кто не расставался с ними, находясь вне дома. Но очередной летний сезон стал переломным для рубрики «ПК месяца: лучшие покупки», и дело даже не в отпусках (там как раз нужно отдыхать от компьютерной техники, а не брать ее с собой). Дело в ценах, которые просто тают на глазах. Перемещаясь по городу, трудно не обратить внимания на залитые солнцем рекламные бигборды с изображением ноутбука за 3499 грн. И еще труднее думать затем о покупке компьютера домой (долларов за 500–600 – для учебы, для Интернета), состоящего из всех этих блоков и проводов. Впрочем, опытные пользователи наверняка захотят узнать, имеется ли в таком «горячем предложении» еще что-нибудь, кроме слов «ноутбук» и «3499 грн». Например, как насчет производительности? И есть ли возможность на нем играть в свободное от работы или учебы время? Вот это мы и постарались выяснить, сравнив десяток ноутбуков с реальными настольными системами, которые были предложены нами в мартовском выпуске «ПК месяца Live!». Разумеется, за те же деньги сейчас можно собрать еще более мощные системы, но от этого ноутбукам в нынешнем состязании легче не стало бы. Тем более что и модели мы взяли не самые инновационные. К сожалению, в заданные ценовые категории не попали ноутбуки на базе новейших мобильных процессоров Intel Core и Intel Core Duo – несомненно, они выглядели бы куда лучше. Что же, тем интереснее будет вернуться к данной теме эдак через полгода, когда мобильные платформы нового поколения станут широко доступными – причем не только в «прогрессивном», но и в «оптимальном» ценовом сегменте.

«Бюджетный ноутбук»



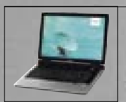
Acer TravelMate 2413LC
Lenovo 3000 C100
«Версия» IQ Officer 57A

«Оптимальный ноутбук»



Prestigio Nobile 1520
RoverBook Nautilus X200WH
Samsung R50

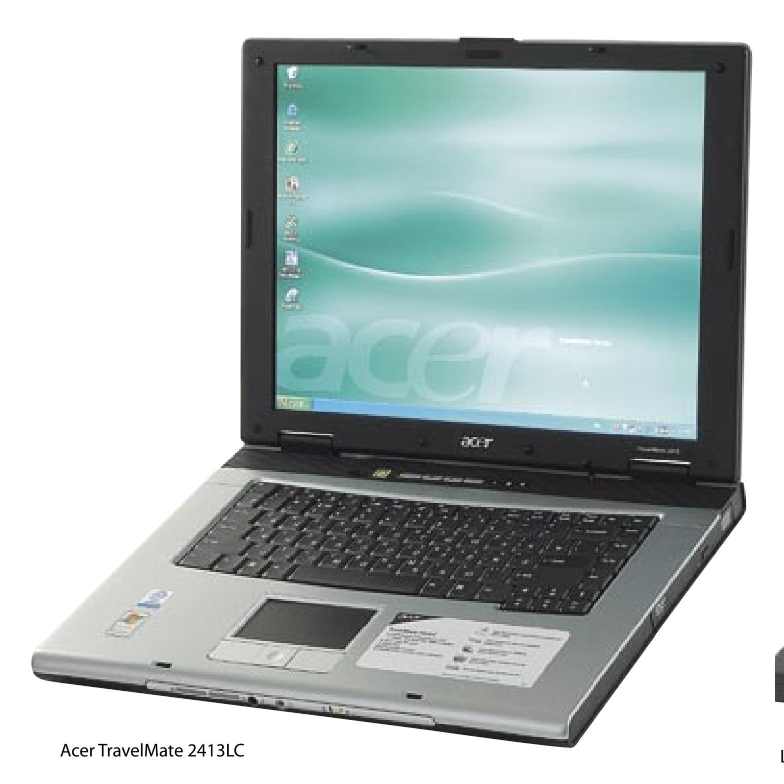
«Прогрессивный ноутбук»



Acer Aspire 9504WSMi
Fujitsu Siemens Amilo M3438G
Samsung M50



Фото Андрея Шелухина



Acer TravelMate 2413LC



Lenovo 3000 C100

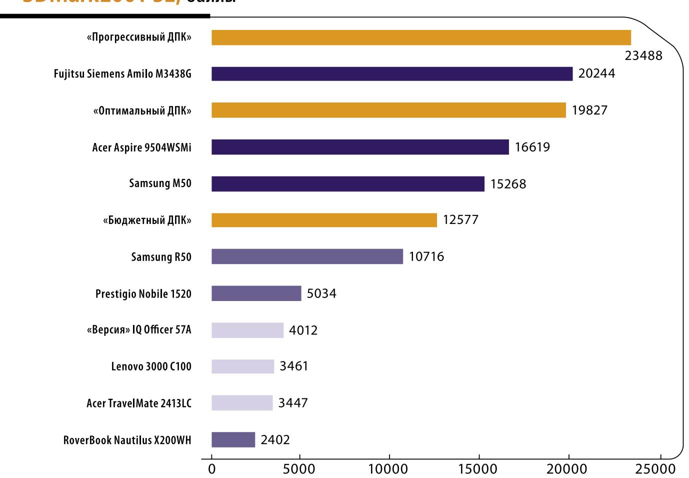
Бюджетный ноутбук

Итак, на что же способны «700-долларовые» портативные ПК? Смотря, конечно, с чем их сравнивать и для каких задач применять. Но скажем сразу: бюджетные ноутбуки – детям не игрушки! Даже в играх прошлых лет их производительность раза в три ниже, чем у настольного ПК, купленного за ту же сумму (это можно видеть по результатам 3DMark2001 SE). Ну а про современные игры и говорить не приходится: самые доступные ноутбуки с трудом преодолевают отметку в 200 баллов 3DMark05, в то время как «Бюджетные ДПК» показывают результат в 10 раз больший – в том числе и за счет поддержки новейших графических технологий, чем не может похвастаться интегрированное решение Intel GMA900. Производительность в обычных приложениях также нельзя назвать высокой: отставание от настольного ПК примерно в полтора-два раза. Но здесь недостаток в быстродействии не так ощутим, как в играх: главное, чтобы ноутбук справлялся со своей работой. Офисные приложения, Интернет, просмотр DVD, редактирование фото – что еще нужно практичному пользователю? В плане оснащенности из трех моделей стоит выделить отечественную IQ Officer 57A: здесь и памяти 512 MB, и винчестер в два раза вместительней, и оптический привод с возможностью записи DVD, и, наконец, экран широкоформатный. С другой стороны, Acer и Lenovo – более именитые бренды, и найдется немало пользователей, для которых имидж значит гораздо больше внутренней начинки. Ноутбук, даже самый недорогой, все еще остается имиджевым устройством: в отличие от бюджетного домашнего ПК с ним еще и выходят в свет, где зачастую встречают по «лейблу» на одежке.



«Версия» IQ Officer 57A

3DMark2001 SE, баллы



Спецификации и поставщики

Модель	Конфигурация	Цена, $	Компания
Acer TravelMate 2413LC	Celeron M 370 1,50 GHz\256 MB\GMA900 15" 1024×768\40 GB\DVD/CD-RW	680	BMS Trading, www.bms.com.ua
Lenovo 3000 C100	Celeron M 370 1,50 GHz\256 MB\GMA900 15" 1024×768\40 GB\DVD/CD-RW	760	MTI, www.mti.ua
«Версия» IQ Officer 57A	Celeron M 380 1,60 GHz\512 MB\GMA900 15,4" 1280×800\80 GB\DVD+/-RW	799	«Версия», www.versiya.com


Prestigio Nobile 1520



RoverBook Nautilus X200WH

Оптимальный ноутбук

Характерные особенности ноутбуков среднего класса – 512 MB памяти как стандарт, более мощные процессоры Pentium M (в бюджетных версиях используются Celeron M), оптический привод DVD+/-RW, а также первые модели с полноценным 3D-акселератором. Кроме того, за эти деньги уже доступны некоторые субноутбуки.

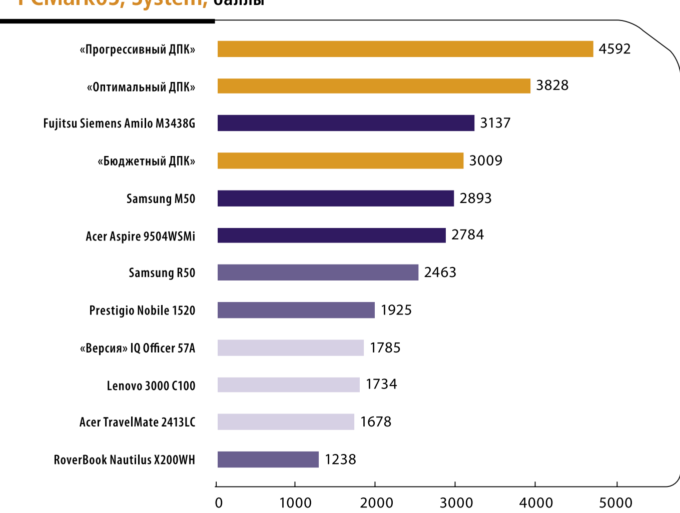
Вместе с тем обогнать «Бюджетный ДПК» – настольную систему с гораздо меньшей стоимостью – им так и не удается. Что уж говорить об «Оптимальном ДПК», собранном за те же деньги. Впрочем, «кто на что учился» – все-таки мы имеем дело с портативными компьютерами, в которых определяющим фактором является энергопотребление, а не быстродействие.

Производительность Samsung R50 обеспечивает этой модели место в группе лидеров, что закономерно: здесь используются современная видеокарта ATI Radeon Mobility X300 со 128 MB видеопамяти, а также мощный Pentium M 760. Два других ноутбука в данной ценовой категории не могут соперничать с Samsung R50 в плане быстродействия, но имеют свои неоспоримые преимущества. Prestigio Nobile 1520 стоит гораздо дешевле и при этом заметно быстрее ноутбуков начального уровня за счет использования процессора Pentium M и 512 MB памяти. Что же касается RoverBook Nautilus X200WH, при более чем скромной производительности миниатюрная модель способна удивить многих – как своими массогабаритными показателями, так и небольшой (для ультрапортативных ноутбуков) стоимостью. Таким образом, в средней категории существуют варианты на любой вкус и цвет: практичные пользователи могут изыскать возможность сэкономить, мобильные – приобрести имиджевую модель, а энтузиасты – обзавестись значительной вычислительной мощностью и при этом не разориться.



Samsung R50

PCMark05, System, баллы



Спецификации и поставщики

Модель	Конфигурация	Цена, $	Компания
Prestigio Nobile 1520	Pentium M 740 1,73 GHz\512 MB GMA900\15,4" 1280×800\80 GB DVD+/-RW	1120	Prestigio, www.prestigio.com.ua
RoverBook Nautilus X200WH	Pentium M 1,20 GHz ULV\512 MB IEG 2\12" 1024×768\60 GB внешний DVD+/-RW	1440	Rover, www.rover-computers.com.ua
Samsung R50	Pentium M 760 2 GHz\512 MB Radeon X300\15,4" 1280×800\60 GB DVD+/-RW	1400	Samsung, www.samsung.ua



Acer Aspire 9504WSMi

Fujitsu Siemens Amilo M3438G

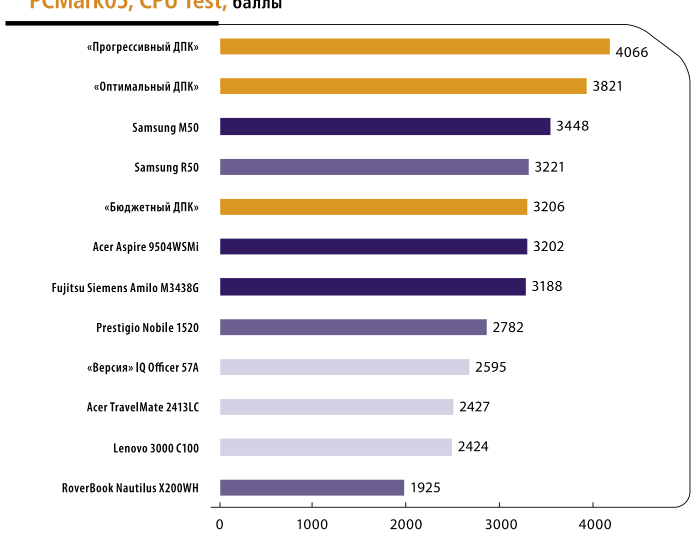
Прогрессивный ноутбук

Как показывает опыт, полноценную замену домашнему игровому ПК можно отыскать за сумму от $2000. Помимо стандартных 1 GB оперативной памяти и 100-гигабайтового винчестера, такие ноутбуки оснащаются мощным 3D-акселератором, которому под силу в современных играх выдавать от 60 кадров в секунду на большой 17-дюймовый дисплей с разрешением 1440×900. Даже в 3DMark05, где используются «тяжелые» графические эффекты, участники тестирования приближаются по быстродействию к «Бюджетному ДПК», а модель с видеоадаптером GeForce Go 6800 – к «Оптимальному ДПК». Кого-то такие результаты могут не удовлетворить: при равной производительности разница в цене по сравнению с обычными компьютерами составляет минимум $1000, но для тех, кто в любом случае хотел бы перейти на ноутбук, эти достижения портативной техники обнадеживают. Все-таки приятно осознавать, что нынешние ноутбуки уже ни в чем не уступают настольным системам – разве что проигрывают по соотношению цена/производительность. В конце концов, мы ведь еще не пробовали посчитать соотношение стоимость/практичность либо измерить уровень пользовательского комфорта – результаты были бы явно не в пользу настольных ПК. Более того, перевернув страницу, можно познакомиться с ноутбуком, который значительно превосходит наш «Прогрессивный ДПК» в игровых приложениях, на равных соперничая с экстремальной версией настольного компьютера, собранной в конце 2005 г. за 6 тыс. долл. Разумеется, построение и исследование производительности таких систем представляют в большей степени теоретический, нежели практический интерес, но факт остается фактом: ноутбуки становятся реальной альтернативой для домашнего пользователя.



Samsung M50

PCMark05, CPU Test, баллы

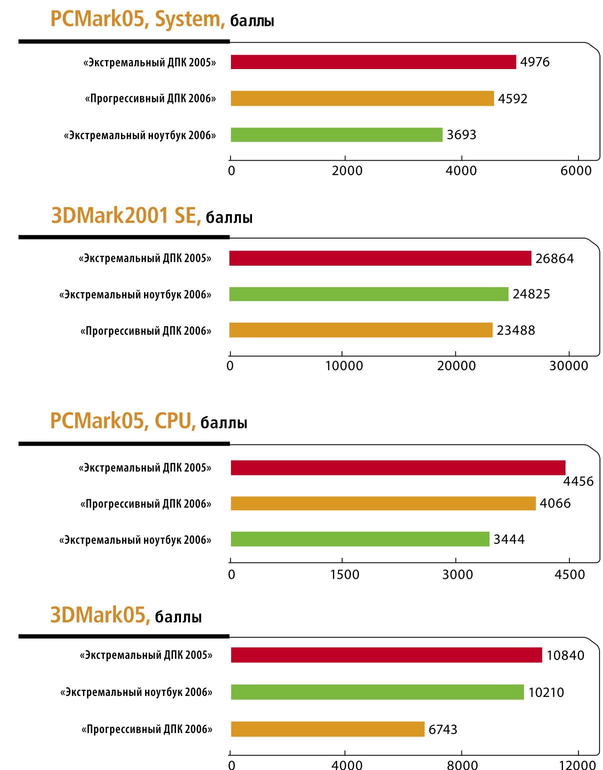


Спецификации и поставщики

Модель	Конфигурация	Цена, $	Компания
Acer Aspire 9504WSMi	Pentium M 760 2 GHz\1024 MB\Radeon X700\17" 1440×900\100 GB\DVD+/-RW	2200	BMS Trading, www.bms.com.ua
Fujitsu Siemens Amilo M3438W	Pentium M 760 2 GHz\1024 MB\GeForce Go 6800\17"1440×900\100 GB\DVD+/-RW	2300	RRC, www.rrc.com.ua
Samsung M50	Pentium M 770 2,13 GHz\1024 MB\GeForce Go 6600\17" 1440×900\100 GB\DVD+/-RW	2650	Samsung, www.samsung.ua



Nebesa ONE Mobile



Экстремальный ноутбук

Выбор претендентов на данный титул у нас был невелик – ни один из западных производителей подобных систем (Alienware, VoodooPC, Sager и т. п.) не представлен на рынке Украины. Однако это упущение исправляет компания Nebesa, буквально во время подготовки данного материала объявившая о начале выпуска ноутбуков под своей торговой маркой. Технические характеристики их первой модели Nebesa ONE Mobile потрясают – 19-дюймовый экран с разрешением 1680×1050, два видеоадаптера GeForce Go 7800 GTX в SLI-конфигурации, масса 6,6 кг и цена $5000… Конечно, позиционировать ONE Mobile в качестве собственно ноутбука несколько неправильно – скорее, это полноценный ПК сверхвысокого уровня с возможностью легкой транспортировки с места на место. Поэтому и сравнивать такого монстра с другими участниками теста мы посчитали несправедливым: достойными конкурентами могут выступать «Прогрессивный ДПК» и даже экстремальная система от редакции «Домашнего ПК» аналогичного ценового уровня («ДПК», № 12, 2005).

Начнем с PCMark05 и пояснения, почему Nebesa ONE Mobile иногда отстает от настольных конкурентов. Дело в том, что используемые в нем компоненты – только мобильные (процессор AMD Turion 64 ML-44, память типа SO-DIMM и жесткий диск формата 2,5"), что, естественно, сказывается на производительности в сравнении с комплектацией десктопа, не оптимизированной под минимальные габариты и энергопотребление. Поэтому отставание всего на четверть от топового ПК на самом деле является впечатляющим достижением.

Зато в тестах трехмерной графики (а ведь именно игры – основное предназначение такой системы) Nebesa ONE Mobile успешно конкурирует с настольным компьютером аналогичной стоимости. В итоге Nebesa ONE Mobile стоит признать первым абсолютно бескомпромиссным игровым ноутбуком на нашем рынке.



RAID-массив: доступное быстродействие

Олег Касич

Как известно, емкость и производительность дисковой подсистемы избыточными не бывают. А вот с их нехваткой приходится бороться довольно часто. Можно ли одним решением убить двух зайцев, да так, чтобы при этом не разориться? Попробуем разобраться.

Идея объединения нескольких винчестеров в один массив возникла около двадцати лет назад. Ранее аббревиатура RAID расшифровывалась как Redundant Array of Inexpensive Disks – избыточный массив недорогих дисков. Так как сейчас многие винчестеры можно назвать относительно недорогими, то более актуальной стала расшифровка Redundant Array of Independent Disks – избыточный массив независимых дисков.

Первоочередные задачи, которые решаются путем создания RAID-массивов, – это увеличение скорости дисковой подсистемы, наращивание ее объема и повышение надежности хранения данных.

Сегодня возможность построения RAID-конфигурации имеют практически все покупатели современных материнских плат, на которых поддержка RAID реализована с помощью интегрированного в чипсет контроллера или посредством микросхем сторонних производителей. Наличие RAID стало правилом хорошего тона – без него системную плату уже нельзя назвать многофункциональной. Ситуация с RAID-контроллерами в чем-то напоминает историю со звуковыми картами, когда с повсеместным распространением интегрированных кодеков отдельные платы, до того имевшие очень широкое распространение, постепенно начали сдавать свои позиции. Только в случае с RAID-контроллерами не все так просто: если без звука ПК немыслим уже довольно давно, то дисковые массивы к средствам «первой необходимости» пока еще не относятся. Тем не менее, если не требуется покупка дополнительного устройства, почему бы не обратить более пристальное внимание на возможности материнской платы, которые мы получаем в виде «бонуса»? Конечно, интегрированные решения позволяют организовывать сравнительно простые массивы – RAID 0, 1, 0+1 (10), реже RAID 5. Но как раз именно они с наибольшей вероятностью могут быть востребованы в домашних системах.

Популяризации RAID-массивов способствует широкое распространение последовательного интерфейса SATA. Независимые каналы и высокая пропускная способность не будут ограничивать возможности таких конфигураций и не станут негативно влиять на работу устройств, не входящих в массив. Это делает RAID еще более привлекательным, чем во времена господства IDE в десктопном сегменте.

Два диска в RAID 0

Цена – $115×2 по 250 GB или $125×2 по 300 GB



На текущий момент оптимальными с точки зрения стоимости хранения данных являются модели объемом 250 или 300 GB. Поэтому RAID-массивы, построенные на таких дисках, сохраняют упомянутую хорошую «наследственность».

Для создания массива RAID 0 мы использовали по два жестких диска Western Digital WD2500YD RAID Edition (250 GB, буфер 16 MB) и Maxtor MaxLine III 7V300F0 (300 GB, буфер 16 MB). Они оснащены 16 MB кэш-памяти, а также имеют необходимый объем и увеличенное до 1 млн ч время наработки на отказ (MTBF). Кроме того, у HDD есть специальные оптимизации для функционирования в дисковых массивах. В частности, модели линейки Western Digital RAID Edition поддерживают технологию TLER (Time Limited Error Recovery), предотвращающую «выпадение» винчестера из RAID-массива. Это может происходить в том случае, когда время самостоятельной коррекции возникшей ошибки одного жесткого диска, в течение которого он не посылает сообщения RAID-контроллеру, превышает установленное значение. Для RAID 0 такая технология имеет принципиальное значение, ведь отключение одного диска сделает невозможным дальнейшую работу всей системы.

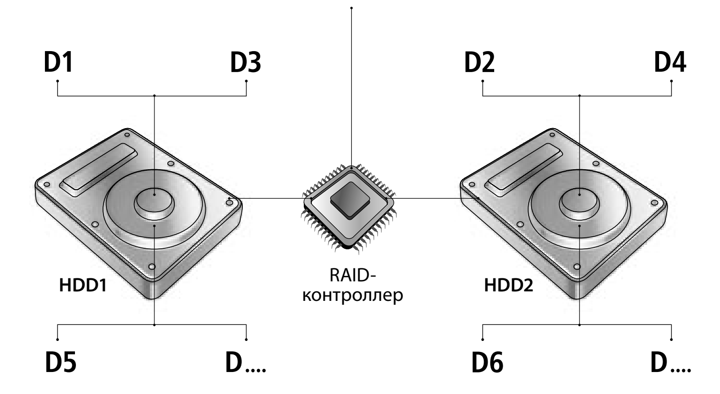
Одиночный диск высокой емкости

Цена – $210–225 за 400 GB



Для однодисковых конфигураций мы использовали три модели винчестеров объемом 400 GB от разных производителей: Hitachi HDS724040KLSA80 (400 GB, буфер 8 MB, серия Deskstar 7K400), Maxtor 6H400F0 (400 GB, буфер 16 MB, серия DiamondMax 11) и Seagate ST3400633AS (400 GB, буфер 16 MB, серия Barracuda 7200.9). Модели указанного объема были выбраны из тех соображений, что по стоимости один такой накопитель сравним с двумя объемом 250–300 GB. В продаже также имеются диски емкостью 500 GB, которая до недавнего времени была максимальной для 3,5-дюймовых HDD. Однако благодаря внедрению перпендикулярного метода записи (подробнее о данной технологии читайте в «Домашнем ПК», № 9, 2005) компании Seagate удалось повысить эту планку до 750 GB. Такие накопители еще не были замечены в розничной продаже, в то время как модели объемом 400–500 GB вполне доступны и предлагаются всеми поставщиками на рынке дисков для настольных систем. Стоимость хранения данных на этих носителях существенно превышает таковую для винчестеров меньшего объема, однако, например, при крайней необходимости создания массива объемом 800 GB – 1 TB вопросы цены отходят на второй план.

Массив RAID 0



Массив RAID 0, также имеющий название stripe («полоска»), предполагает использование нескольких дисков с блочным размещением данных (размер блока можно задать при формировании RAID). При этом запись и чтение блоков производится параллельно – диски, входящие в массив, задействуются одновременно. Например, при записи данных D1–D6 блоки D1, D3 и D5 будут размещены на одном физическом накопителе, а D2, D4 и D6 – на втором (для двухдисковой конфигурации). Считывание также будет выполняться в аналогичном порядке. Такой массив лишь условно можно отнести к RAID, так как он не предполагает избыточности и предназначен только для увеличения скорости передачи данных, а также объема хранимой информации, который равен сумме объемов входящих в него HDD. При этом надежность такой конфигурации несколько снижается в сравнении с одним жестким диском. Тем не менее именно RAID нулевого уровня наиболее часто применяется для повышения производительности дисковой подсистемы настольных ПК.

Массив RAID 1

Данные D1, D2, D3, D...

D1 D2 D1 D2

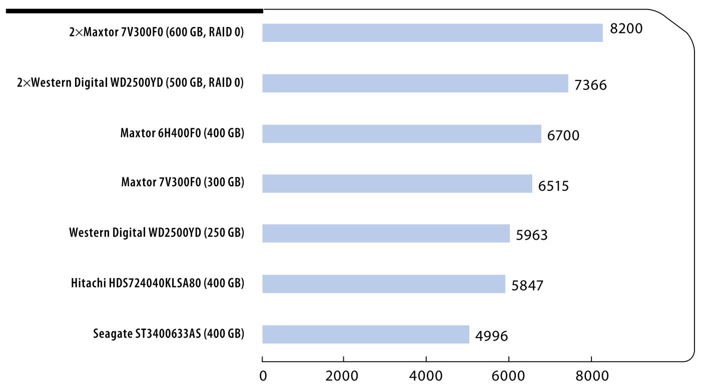
HDD1 RAID-контроллер HDD2

D3 D.... D3 D....

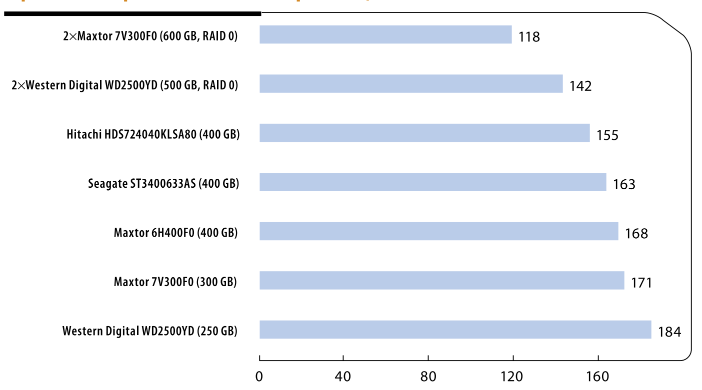
Если сохранность используемых данных интересует в первую очередь, предпочтительным вариантом окажется RAID 1, называемый также mirror («зеркало»). Этот массив предполагает полное дублирование информации на двух дисках. Стопроцентная ее избыточность позволяет сохранить все данные даже в том случае, когда один из накопителей вышел из строя.

RAID 1 зачастую применяется в ситуациях, когда нужен оперативный доступ к достаточно важным файлам значительного объема, при этом критичны временные затраты на получение необходимой информации с резервных носителей. Скорость чтения/записи в таком массиве не превышает показателей одиночного диска, а суммарный объем соответствует емкости одного HDD. Это достаточно редкая конфигурация RAID-массива на домашнем компьютере – далеко не у всех пользователей есть необходимость повышать надежность хранения данных при неизменных производительности и объеме ценой покупки еще одного жесткого диска.

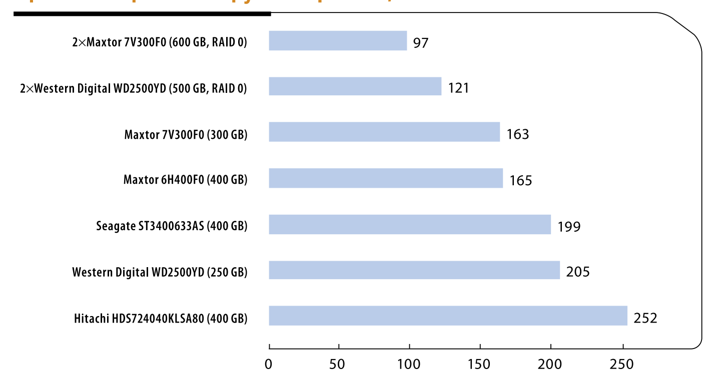
PCMark05, HDD Test, баллы



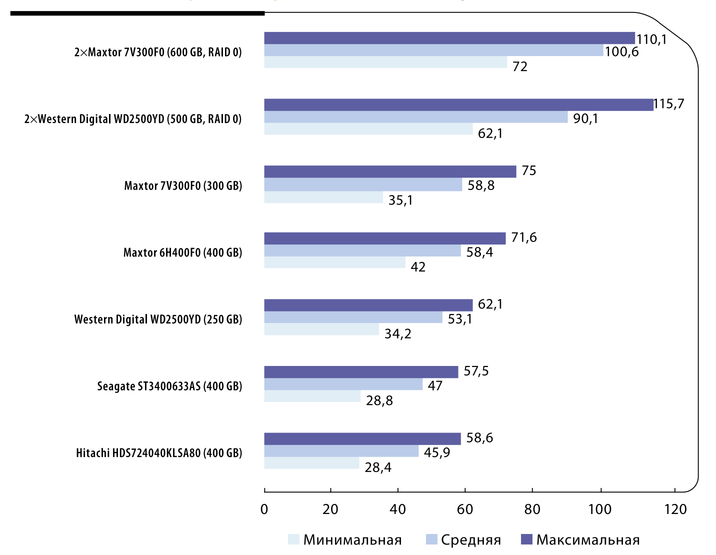
Время копирования мелких файлов, с



Время копирования крупных файлов, с



HD Tune 2.52, скорость передачи данных, MBps



Особенности эксплуатации RAID-массивов

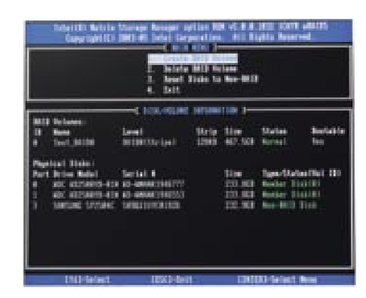
RAID-массив нулевого уровня может быть создан на двух дисках различных производителей даже с моделями разного объема. Однако есть масса доводов, убеждающих воздержаться от подобных конфигураций. В случае с дисками разного объема суммарная емкость массива станет равна удвоенному объему меньшего. При этом оставшееся свободное место на более емком диске не будет использоваться. Если говорить о моделях различных производителей, то, как известно, все они имеют свои настройки, алгоритмы кэширования, методы обработки сбоев и т. п., поэтому при синхронизации функционирования такого «микса» могут возникать нежелательные задержки, что повышает вероятность его отказа. Во избежание подобных ситуаций лучше использовать одинаковые модели одного производителя, в идеале обладающие увеличенным временем MTBF и оптимизациями для RAID.

Особое внимание следует уделить блоку питания. В первую очередь здесь речь идет не о большом энергопотреблении жестких дисков (как правило, один HDD потребляет 10–20 Вт), а о требуемой стабильности энергообеспечения. Нередко некачественные БП становятся причиной выхода из строя винчестеров. Различные модели по разному относятся к «шероховатостям» получаемых напряжений, однако надеяться на их невосприимчивость к подобного рода всплескам все же не стоит. Тем более когда речь идет о stripe-массиве. Не лишним в этом случае окажется и источник бесперебойного питания (ИБП). Впрочем, последний не теряет своей актуальности и для однодисковых конфигураций.

Отдельного упоминания заслуживает система охлаждения дисковой подсистемы. Установка второго накопителя, безусловно, повысит температуру в области, где находятся HDD, и, как следствие – в корпусе компьютера. Чтобы избежать перегрева винчестеров, следует устанавливать их в корзину не вплотную друг к другу, а оставляя некоторый зазор. Кроме того, очень желательно позаботиться о дополнительном охлаждении дисков. Как вариант можно рассматривать установку напротив шасси с накопителями вентилятора, работающего на вдув. В этом случае, чтобы сбалансировать воздушные потоки, а не просто отводить тепло от дисков, нагнетая его внутрь корпуса, нелишним будет второй вентилятор на задней панели корпуса.

Создание RAID-массива

Суждения о сложности настройки RAID-массивов справедливы, когда речь идет о построении неординарной конфигурации для серверных решений. Для настольной системы все достаточно просто: необходимо в окне настройки RAID-контроллера указать название массива и его уровень. Затем следует выбрать диски, из которых он будет состоять, а также размер блоков (для RAID 0) и суммарный объем создаваемого массива. Собственно, на этом процедура формирования RAID и заканчивается. После чего можно приступить к установке операционной системы. Во время инсталляции Windows XP необходимо по *F6* предоставить драйверы RAID-контроллера, вне зависимости от того, на какой накопитель устанавливается ОС. В нашем случае, чтобы наличие файлов не влияло на итоговые результаты, в качестве системного мы использовали отдельный накопитель.



Как мы тестировали

Для тестирования возможностей RAID-массива мы использовали ту же методику, что и для одиночных дисков. В частности, это замер скорости копирования крупных (девять DivX-фильмов общим объемом 4,98 GB) и мелких (65 293 файла в 5456 директориях общим объемом 388 MB) файлов из одного раздела в другой на одном накопителе, а также синтетические тесты HDD из пакета PCMark05. Кроме того, для исследования максимальной и минимальной скорости передачи данных имеющихся накопителей мы использовали утилиту HD Tune 2.52. Для всех дисков активировалась технология NCQ.

Итоги

Говоря о преимуществах RAID 0, следует отметить значительно увеличившуюся скорость работы дисковой подсистемы. Линейные трансферы спаренных дисков преодолели планку в 110 MBps, в то время как для лучших моделей одиночных HDD со скоростью вращения 7200 об/мин он едва превышает 75 MBps. Более того, средняя скорость передачи данных для RAID 0 составила 90–100 MBps, а для одного винчестера она не достигает 60 MBps. Если говорить о реальных задачах, то на копирование набора больших файлов массиву понадобилось на 41% меньше времени, а аналогичная операция с мелкими файлами была завершена на 20–30% быстрее. Объединенные диски также хорошо показали себя в синтетических тестах HDD из пакета PCMark05. Подобного прироста производительности при обновлении модельных рядов винчестеров, к сожалению, мы уже давно не видели. Приятно также констатировать тот факт, что объем массива увеличивается пропорционально количеству используемых дисков, соответственно, стоимость хранения данных остается на прежнем (минимальном) уровне.

Впрочем, среди множества позитивных сторон есть и такие, которые, в принципе, могут сдерживать энтузиазм пользователей. Прежде всего, это несколько повышенный риск хранения информации – выход из строя одного диска приводит к потере всего, что хранится в массиве. Однозначно судить о надежности различных экземпляров HDD не представляется возможным, поэтому эффективно бороться с проблемой можно лишь путем более частого резервирования важных данных. Одним из вариантов также является применение RAID 0+1, когда массивы нулевого уровня будут дублироваться, но для этих целей понадобятся четыре диска. Еще к минусам массивов можно отнести дополнительный источник нагрева, и, туда же, несколько повышенный уровень издаваемого шума (имеет важное значение, если диск является наиболее громким компонентом в системе). Также нужно отметить статус «невыездных» у жестких дисков, применяемых в RAID 0, т. е. их нельзя использовать для переноса данных, разбивая RAID-массив – для этого понадобится другой накопитель.

Что касается одиночных дисков с большим объемом, то им в актив нужно записать меньшую вероятность потери данных и не столь сильный нагрев. Также может быть востребована беспроблемная транспортировка значительных объемов информации. Соперничать в плане производительности с двумя менее емкими дисками они не могут. Впрочем, такие диски весьма полезны, если нужно сделать массив большого объема.

Даже в том случае, когда аппаратного RAID-контроллера в системе нет, есть возможность создать RAID программными методами. В частности, операционные системы Windows NT/2000/XP позволяют построить простые RAID-массивы. Однако в данном материале такой вариант мы не рассматриваем. Тут имеется целый ряд негативных моментов, начиная с необходимости использования значительных ресурсов CPU и заканчивая нестабильностью ПО, которое может подвергаться внешнему воздействию. Сбои в работе программ могут приводить к потере информации вследствие нарушения логической структуры массивов. Несмотря на то что в домашних системах зачастую хранятся не очень важные данные, все же намеренно подвергать их дополнительному риску не стоит.

В целом использование RAID 0 оказывается весьма привлекательным методом увеличения скорости работы наиболее «слабого звена» в современной вычислительной технике. Учитывая, что такой метод не требует лишних затрат, кроме как на покупку второго винчестера, объем которого также будет использоваться в полной мере, думаем, многим захочется взять его на вооружение.

Продукты предоставлены компаниями

Системная плата	ASUS P5LD2 (i945P + ICH7R)	MTI, www.mti.ua
Процессор	Pentium 4 670 (3,8 GHz)	Представительство компании Intel в Украине, www.intel.com/ua
Память	1 GB (2×512 MB) A-Data Vitesta DDR2-667	MTI, www.mti.ua
Видеокарта	Sapphire X800 GTO Ultimate	Compass, www.compass.ua
Жесткий диск	Maxtor	MTI, www.mti.ua
	Western Digital	ELKO, Kiev, www.elko.kiev.ua
	Hitachi, Seagate	ASBIS-Ukraine, www.asbis.ua

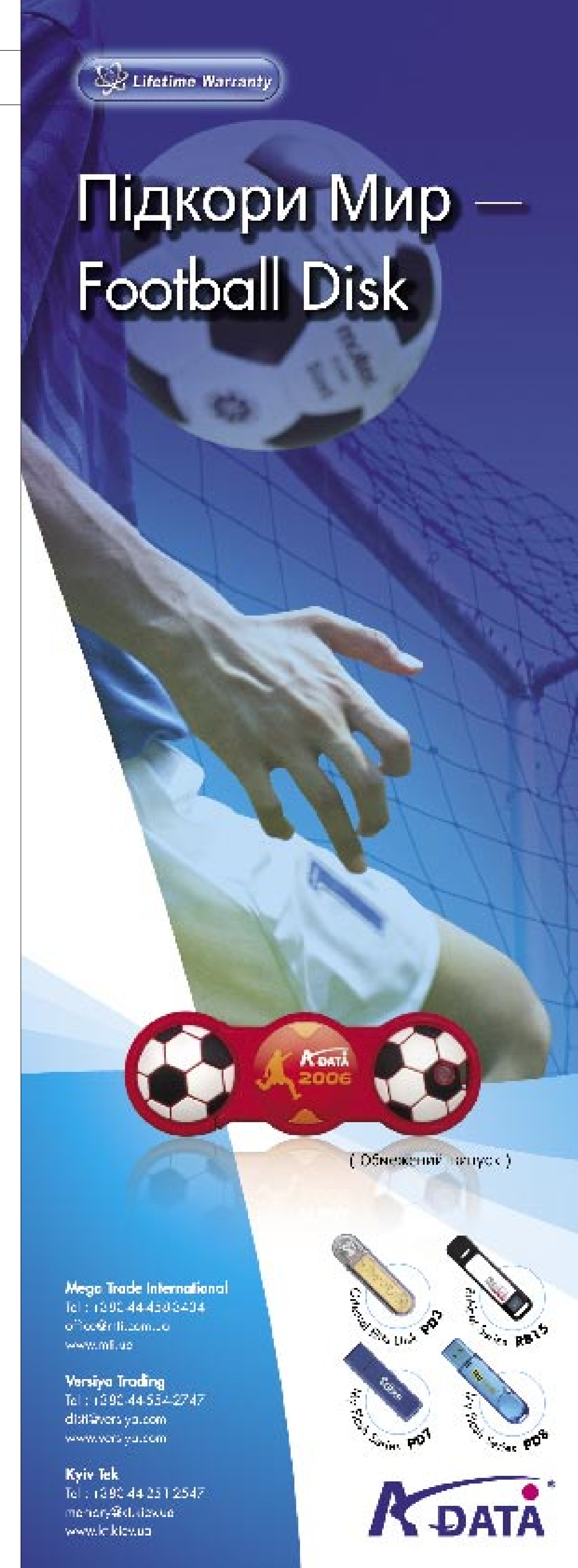




Фото Руслана Двойничкова

Barebone-системы Shuttle

Роман Оберемко

Приходит время очередного апгрейда «железного друга» и зачастую возникает мысль об изысканности, красоте и нестандартном виде системного блока.

Компьютер – заметная часть домашнего интерьера, поэтому при выборе нового системного блока не последнюю роль играют его габариты и внешний вид. Но заказать или сделать собственноручно красивый моддинговый корпус, который будет идеально гармонировать с общим оформлением комнаты, может далеко не каждый. В таком случае есть смысл обратить внимание на мини-ПК.

Английское название подобных систем – barebone – в дословном переводе означает «скелет». Это небольших размеров корпус с установленным блоком питания, материнской платой и кулером. Такое решение позволяет пользователю выбрать остальные комплектующие по своему вкусу и создать любой компьютер: от простого интернет- и медиацентра до высокопроизводительной игровой платформы.

В конструктивном плане системы такого типа можно разделить на три категории – «башня», «кубик» и «книжка». Для домашних условий наиболее привлекательны именно «кубики», ведь «башня» – это все тот же компьютерный корпус, только меньшей высоты и рассчитанный под материнские платы формфактора мини-ATX, а «книжка» хотя и выглядит очень элегантно, однако на практике не может быть модернизирована из-за отсутствия дополнительных слотов расширения. Но в любом случае при сборке barebone не стоит устанавливать топовые процессоры с высоким уровнем тепловыделения и видеокарты на самых горячих чипах или же с пассивной системой охлаждения, поскольку нехватка пространства внутри корпуса затрудняет интенсивный обдув всех компонентов.

Учитывая стремительные темпы развития компьютерных технологий, мы не стали рассматривать модели, рассчитанные на использование морально устаревших процессоров под Socket A и Socket 478. К сожалению, этот сегмент отечественного рынка не очень быстро реагирует на изменения, так что из множества предложений ведущих производителей мы отыскали лишь четыре от компании Shuttle для платформ LGA 775 и Socket 754/939, которые и будут рассмотрены.

Барбоны предоставлены фирмой «Вета», тел. (044) 486-8156



Shuttle XPC SB83G5

★★★★★

Данная модель позволяет построить довольно мощный мини-ПК, ничем не уступающий бóльшим по размеру собратьям. В систему можно установить процессор под LGA 775 с частотой шины FSB 533 или 800 MHz, в том числе и Pentium 4 600-й серии. Тем не менее не стоит увлекаться самыми горячими моделями, особенно при использовании высокопроизводительной видеокарты.

SB83G5 основан на чипсете Intel i915G со встроенным графическим ядром. Это будет очень кстати, если компьютер предполагается использовать в качестве домашнего медиацентра, если же планируется мощная игровая станция, слот расширения PCI-E x16 позволит установить любую современную видеокарту. Правда, ограничивающими факторами будут потребляемая мощность и тепловыделение: из продуктов класса NVIDIA GeForce 7800/7900 или ATI Radeon X1800/X1900 подойдут версии с пониженным энергопотреблением.

Наличие двух слотов для установки памяти типа DDR333/400 общим объемом до 2 GB с поддержкой работы в двухканальном режиме поможет избежать проблем будущей модернизации и нехватки производительности. Для организации дисковой подсистемы есть один порт IDE ATA100 и два порта SATA 150, имеется корзина для двух жестких дисков: можно одновременно использовать два винчестера и CD/DVD-привод. В итоге получаем солидную barebone-систему, и только достаточно высокая цена не позволяет дать ей оценку «отлично».

Цена – $430

Платформа LGA 775
Чипсет Intel i915G + ICH6-R
Видеоподсистема Intel GMA900
Слоты расширения 1×PCI, 1×PCI-E
Блок питания 250 Вт PFC



Shuttle XPC SN95G5V3

★★★★★

Barebone-системы для процессоров под Socket 939 – довольно большая редкость, так что сетовать на использование морально устаревшего чипсета NVIDIA nForce3 250 GB не приходится. Производитель указывает на правомочность применения в XPC SN95G5V3 любых моделей AMD Athlon 64 под Socket 939, вплоть до Athlon 64 FX. Но не стоит увлекаться: температурные режимы топовых CPU летом могут выйти за пределы возможностей системы охлаждения, либо вентилятор раскрутится до таких оборотов, что мини-ПК придется ставить под стол.

Благодаря архитектуре чипсета nForce3 в данной модели отсутствует интегрированный видеоадаптер, но вряд ли стоит причислять это к недостаткам, поскольку система на базе Athlon 64 S939 позиционируется в классе производительных решений и однозначно предполагает использование мощной видеокарты. С этой целью предусмотрен слот AGP, для которого по-прежнему выпускаются новые графические акселераторы.

Дисковая подсистема традиционна – все те же два канала SATA 150, правда, добавлен еще один порт IDE. Учитывая тот факт, что производительность nForce3 250 GB в паре с Athlon 64 под Socket 939 мало чем отличается от nForce4, данная barebone-система – отличный выбор для сторонников Athlon 64, особенно при отсутствии альтернативы.

Цена – $350

Платформа Socket 939
Чипсет NVIDIA nForce3 250 GB
Видеоподсистема нет
Слоты расширения 1×PCI, AGP (8x/4x)
Блок питания 240 Вт PFC



Shuttle XPC SB77G5

★★★★★

Одна из самых дорогих barebone-систем предназначена для тех, кто предпочитает проверенную годами надежность старых чипсетов. Shuttle XPC SB77G5 рассчитана на применение Intel Celeron/Pentium 4 с частотой системной шины 533 или 800 MHz в исполнении LGA 775, но следует очень внимательно относиться к показателям температуры при использовании старших моделей.

Как и в XPC SN95G5V3, в системе SB77G5 отсутствует встроенное графическое ядро, зато есть возможность установки дополнительной видеокарты с интерфейсом AGP 8x или 4x. Правда, со временем придется потрудиться, чтобы найти мощный видеоакселератор для апгрейда, хорошо хоть производители видеокарт пока что не забывают о таком интерфейсе.

В материнской плате предусмотрены два слота для установки памяти типа DDR333/400, поддерживается двухканальный режим работы, но общий объем ее ограничен двумя гигабайтами.

Дисковая подсистема позволяет подключать четыре устройства с интерфейсом IDE (два порта ATA133) и два SATA с поддержкой RAID уровня 0 и 1 (два порта SATA 150), хотя в корпусе, разумеется, только два посадочных места для 3,5-дюймовых устройств и одно – 5,25. Если бы не высокая цена и морально устаревший интерфейс AGP, Shuttle XPC SB77G5 нашел бы немало поклонников.

Цена – $420

Платформа LGA 775
Чипсет Intel i875P + ICH5-R
Видеоподсистема нет
Слоты расширения 1×PCI, AGP (8x/4x)
Блок питания 250 Вт PFC



Shuttle XPC SB86i

★★★★★

Самая необычная из представленных моделей, SB86i прежде всего позиционируется в качестве базы для создания домашнего мультимедийного центра. В этом случае особенно важна бесшумность системы охлаждения, а в мини-ПК данный показатель, как правило, далек от идеала. Разработчики решили проблему довольно удачно. Barebone сделан в полном соответствии с требованиями стандарта BTX, благодаря чему не только снизился уровень шума, но и улучшился температурный режим. Что, правда, привело к увеличению габаритов устройства и его массы.

Отличительной особенностью XPC SB86i является встроенный кардридер 8-in-1: при создании медиацентра это будет совсем не лишним. К преимуществам системы следует отнести и дизайн – передняя панель выполнена из белого пластика, лоток оптического привода прикрыт дверцей, есть оригинальный сине-оранжевый индикатор питания и работы жесткого диска.

Чипсет Intel i915G дает возможность применять процессоры Intel Celeron/Pentium 4 с частотой системной шины 533 или 800 MHz, причем благодаря системе охлаждения стандарта BTX даже при установке старших моделей температурные режимы будут на весьма приемлемом уровне. Применение же дополнительной видеокарты с интерфейсом PCI-E позволит без проблем использовать SB86i и в качестве игровой платформы. Лучшая покупка для желающих построить переносную игровую систему или нешумный медиацентр.

Цена – $305

Платформа LGA 775
Чипсет Intel i915G + ICH6-R
Видеоподсистема Intel GMA900
Слоты расширения 1×PCI, 1×PCI-E
Блок питания 275 Вт PFC

Компьютер для DJ

Максим Потапов, DJ Slava Negel

«Лэптоп-диджеинг» стремительно набирает популярность в клубной культуре. Однако же герой нашего рассказа относится к приверженцам старой «виниловой» школы диджеинга. Тем интересней будет узнать о его впечатлениях после работы с новейшей комьютерной техникой.

Компьютер я приобрел года два назад, конфигурацию подбирал исключительно для работы с музыкой. Скоростной канал доступа в Интернет появился чуть позже, и с ним работа пошла веселее: прослушивание и заказ новых виниловых релизов напрягает теперь только финансово. Кроме того, все больше качественной музыки в высоком битрейте доступно для покупки в онлайне.

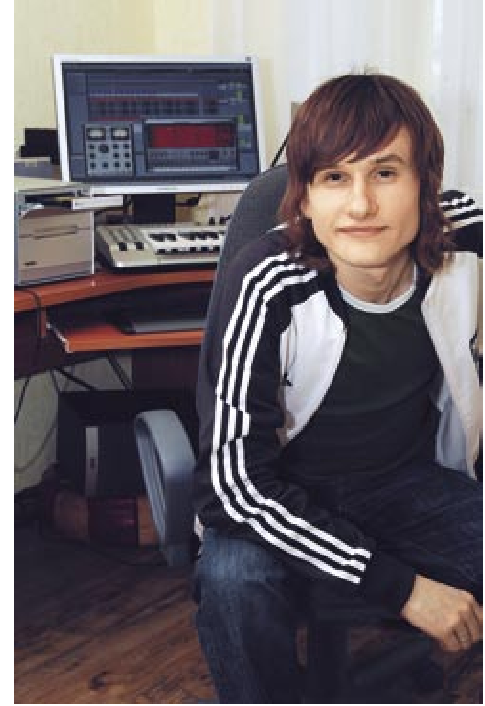
Помимо выступлений в клубах, дома я делаю ремиксы и записываю mix-CD для рекламных кампаний (например, Tuborg, Djuice). Так что было интересно поработать на современной системе, представленной на соседих страницах.

Мое главное ощущение после трудовой недели за новым ПК: пора перевооружаться. Особенно впечатлил монитор: после моего 17-дюймового ЭЛТ здесь не только идеальная четкость, но и гораздо большая полезная площадь. Выполнение типичных операций ускорилось в 1,5–2 раза по сравнению с моей системой на базе Athlon XP 2500+. Качество звучания X-Fi не удалось оценить в полной мере: для этого потребовалась бы студийная акустика. Я и раньше понимал, что без компьютера в музыкальном творчестве не обойтись, но теперь убежден, что рабочая станция должна быть максимально мощной.



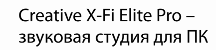
Выступать с ноутбуком было непривычно: управление не столь интуитивное да и чувствуешь себя больше саунд-инженером, нежели диджеем. Конечно, здорово иметь мгновенный доступ ко всем своим трекам, управлять звучанием и накладывать различные эффекты в реальном времени. Неудивительно, что транс- и прогрессив-диджеи предпочитают ноутбуки – у них музыка ровная, треки длинные и можно спокойно колдовать над эффектами. Я же сменяю треки очень быстро, а для этого нужна другая техника (как в смысле аппаратуры, так и в смысле навыков).

Тем не менее как переносная рабочая станция, позволяющая на ходу создавать и записывать на CD свои проекты, ноутбук, конечно, незаменим. Вполне возможно, что мой следующий домашний ПК будет портативным, тем более что новые мобильные процессоры уже не уступают по быстродействию десктопным.





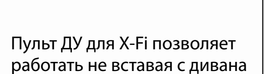






Creative X-Fi Elite Pro – звуковая студия для ПК

20-дюймовый монитор Samsung 205BW с разрешением 1680×1050



Пульт ДУ для X-Fi позволяет работать не вставая с дивана

Комплект Logitech Cordless Desktop S510 Media Remote: дорого, но очень удобно

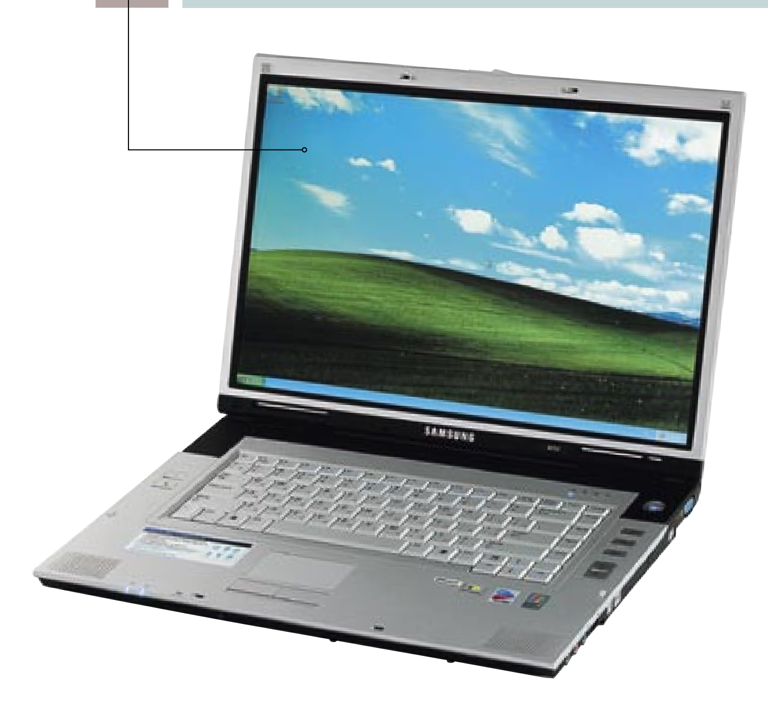
Наушники Grado SR 80 обладают выдающейся разрешающей способностью

1 GB памяти

Как ни странно, 1 GB оперативной памяти оказалось вполне достаточно для домашней работы диджея. Мы использовали два модуля Kingston по 512 MB, чтобы улучшить быстродействие платформы с двухканальным доступом к памяти. Узким местом в большинстве случаев становится процессор – такова специфика аудиоредакторов.



Samsung M50



Audigy 2 ZS Notebook



Ноутбук Samsung M50 вполне может потягаться силами с нашей настольной системой. В аудиоредакторах процессор Pentium M 770 не уступает настольному Athlon 64 3200+, а с 1 GB памяти есть где развернуться программным плагинам. Дисплей предоставляет чуть меньшую полезную площадь, но это не слишком большая плата за портативность. Улучшить качество звуковой подсистемы можно с помощью Audigy 2 ZS Notebook, а для использования в клубе потребуется более серьезное решение, например Audiotrak MAYA44 USB.

Plextor PX-755A

Запись музыки на компакт-диск кажется тривиальной задачей, но даже здесь существуют решения, позволяющие добиться более высокого качества. В Plextor PX-755A внедрено максимальное количество технологий и кроме всего прочего привод позволяет создавать резервные копии аудиоданных на DVD – полезная функция, учитывая что винечестер в системе хоть и большой (мы взяли Samsung 250 GB), но один.



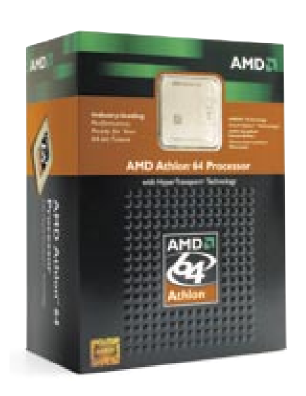
Audiotrak MAYA44 USB

Внешняя звуковая плата MAYA44 с интерфейсом USB оптимизирована для работы с диджейским программным обеспечением, поддерживающим стандарт ASIO 2.0. Четыре линейных входа и четыре выхода позволяют микшировать несколько источников. Оснащенный таким устройством ноутбук становится самодостаточной походной диджейской станцией – остается только добавить звукоусилительную аппаратуру.



AMD Athlon 64

Модель Athlon 64 3200+ под Socket 939 сегодня является лучшей по соотношению цены и быстродействия. Всего за $125 можно получить производительность в полтора-два раза выше той, что была доступна год или два назад за те же деньги. Создание музыки – кропотливый процесс, требующий повторения множества мелких операций. Мощный процессор может стать настоящим источником вдохновения.



Creative Audigy 4

Конечно, Creative X-Fi Elite Pro – элитарное решение (чего только стоят 4 высококачественных цифро-аналоговых преобразователя и собственная оперативная память), но ведь и цена на него в пять раз выше, чем у Audigy 4. Если задача оцифровки звука с аналоговых источников не стоит, вполне можно обойтись бюджетным решением. Тем более что даже через качественные наушники звучит Audigy 4 отлично.



Shuttle XPC ST20G5



Barebone-система позволяет собрать не только компактный, но и мощный ПК. Мы смогли уместить в ней все, что необходимо для домашней студии, включая качественную звуковую плату. Особенностью модели Shuttle XPC ST20G5 является цифровой интерфейс для подключения дисплея, что принципиально для 20-дюймовых LCD. Платформа Socket 939 обеспечит недорогой и эффективный способ наращивать быстродействие в будущем. Впрочем, нам удалось выжать дополнительные 10% абсолютно бесплатно – с помощью разгона. В качестве дополнительного аксессуара предусмотрена сумка – очень кстати для гастролей.

Продукты предоставлены

Audiotrak	Party Service, www.djshop.com.ua
Creative	MTI, www.mti.ua
Grado	Luxtone, www.luxtonehifi.com
Logitech	DataLux, www.datalux.ua
Kingston	Nebesa, www.nebesa.com
Plextor	«ОКТА», www.okta.com.ua
Samsung	Samsung Electronics, www.samsung.ua
Shuttle, AMD	«Вета», (044) 486-8156

Мобильный телефон



Sony Ericsson W810i
$430
Телефон представляет собой обновленную версию модели W800, имеет все необходимые мультимедийные функции и слот для карт памяти Memory Stick Duo Pro.



1 Функциональность ★★★★★
Объединить MP3-плеер и мобильный телефон в одно устройство – давнишняя мечта пользователей.

2 Удобство использования ★★★★★
Аппарат снабжен довольно крупным экраном и удобным интерфейсом для управления плеером. Кроме того, на корпусе есть специальная кнопка для быстрого вызова функции проигрывателя и клавиша *Play/Pause*.

3 Передача данных ★★★★★
Чтобы обеспечить достаточное количество музыкальных композиций, потребуется длительное время для копирования. К тому же для оперативной работы нужно постоянно носить с собой шнур для соединения с ПК.

4 Объем памяти ★★★★★
Максимальный объем – 2 GB – немного для современного плеера, причем в комплекте идет карта на 512 MB.

5 Стоимость ★★★★★
Цена подобных устройств пока слишком высока, чтобы говорить о конкуренции с MP3-плеерами. За $400 можно приобрести высококачественный проигрыватель от Apple, да еще и с десятками гигабайт памяти.

6 Качество звучания ★★★★★
Дать оценку воспроизведению W810i трудно, к тому же многое будет зависеть от подключенных наушников. Встроенный эквалайзер с несколькими предустановленными стилями ненамного улучшает звучание.

7 Длительность работы ★★★★★
Если слушать Walkman пару часов в день, то зарядка потребуется через двое суток. Отличный результат для телефонов является посредственным для MP3-проигрывателей.

Мобильный телефон

Линейка Walkman давно зарекомендовала себя как пример довольно удачной реализации концепции плеерофона. Удобный интерфейс, достаточно качественные комплектные наушники, емкие карты Memory Stick заслужили признание у пользователей, не желающих носить на себе груду устройств с проводами. Однако у такой концепции есть и явные минусы, среди которых – короткий срок работы от одного заряда аккумуляторов, а также высокая стоимость аппарата и дополнительных карт памяти. Кроме того, весьма ощутимы неудобства, связанные с применением собственного интерфейса для соединения с ПК и подключения дополнительных аксессуаров. Ведь не каждый согласится использовать стандартную гарнитуру HPM-70 для прослушивания музыки, и вполне оправданным было бы применение обычного разъема mini-jack. Однако новые наушники HPM-80 звучат гораздо лучше и, кроме встроенного блока управления FM-тюнером, имеют такой разъем, но за них придется платить дополнительно.

Увеличение объема памяти до 2 GB также обойдется в кругленькую сумму (~$120 за новую карту), так что общая стоимость качественного и удобного плеерофона выглядит пугающе.

Альтернатива



Philips 960
$280
Небольшой слайдер от Philips оснащен слотом расширения для карт памяти формата SD/MMC и двухмегапиксельной камерой. Поддерживается фоновая работа плеера.



Nokia 6230i
$295
Усовершенствованная версия популярного Nokia 6230 снабжена встроенными плеером и FM-тюнером. Для увеличения объема памяти используются карты MMC.

S

MP3-плеер

Apple iPod Video
$405
Практически равнозначный по цене плеер от Apple, название которого уже стало культовым во многих странах.

1 Функциональность ★★★★★
iPod проигрывает музыку, показывает видео, демонстрирует графические файлы. Правда, функции телефона в нем нет.

2 Удобство использования ★★★★★
Оригинальный дизайн от Apple давно стал образцом для многих других компаний, копирующих внешний вид и элементы управления iPod. Даже максимальной оценки тут мало.

3 Передача данных ★★★★★
iPod также подключается через нестандартный кабель, однако скорость копирования файлов через интерфейс USB 2.0 гораздо выше.

4 Объем памяти ★★★★★
Жесткого диска объемом 30 GB хватит не только на обширную коллекцию музыки, но и на несколько фильмов в формате MPEG4.

5 Стоимость ★★★★★
Продукция компании Apple всегда имела стоимость значительно выше, чем у конкурентов, причем в большинстве случаев пользователь переплачивает за бренд.

6 Качество звучания ★★★★★
Детальный и качественный звук iPod оценили даже профессиональные издания, специализирующиеся на Hi-Fi-акустике. Устройство не раз было удостоено похвалы на страницах журнала «What Hi-Fi? Звук и Видео». Эталон звучания для портативных проигрывателей.

7 Длительность работы ★★★★★
В режиме прослушивания музыки плеер работает до 14 часов. В случае просмотра видео и фотографий этот показатель снизится до 2–4 часов. Зарядка устройства до 80% происходит за 2 часа.

Альтернатива



iPod Shuffle
$135
Для приверженцев минимализма Apple создала плеер с 1 GB памяти по весьма демократичной цене. Отличный вариант при ограниченном бюджете.



iRiver H-10
$380
На жестком диске объемом 20 GB можно хранить не только музыкальные композиции. На небольшом экране открываются фотографии и текстовые файлы.

MP3-плеер

У пятого поколения плееров iPod появилась возможность проигрывания видеофайлов. О спорности нововведения мы уже рассказывали, причем для конвертации файлов в формат для iPod придется воспользоваться дополнительным ПО. Зато список поддерживаемых аудиоформатов достаточно велик: AAC, MP3, Audible, WAV, AIFF. Единственное, чего всегда не хватало iPod в стандартной комплектации, – FM-тюнера, но его при желании можно докупить отдельно.

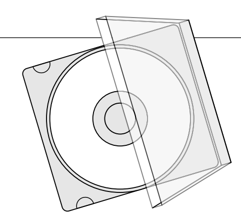
Небольшие габариты вполне сравнимы с размерами стандартного мобильного телефона, а дополнительная функциональность примерно равноценна. Органайзер, игры, будильник – необходимые и достаточно удобные в использовании приложения.

Солидный объем жесткого диска (30 GB) – одно из главных преимуществ iPod перед телефоном. Батарея позволяет достаточно долго слушать музыку без подзарядки, если не злоупотреблять другими функциями.

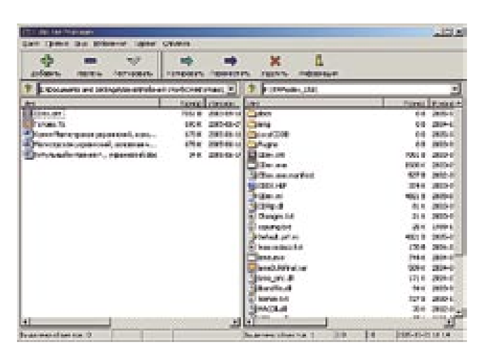
Благодаря стандартному разъему для наушников к iPod можно подключать любую модель, а множество аксессуаров (портативные акустические системы, радиоприемники) позволят расширить возможности плеера.

СофтWare

Новинки месяца



Алексей Фингерут



7-Zip 4.42

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик Игорь Павлов
Web-сайт www.7-zip.org
Размер 0,8 MB
Адрес загрузки www.7-zip.org/download.html

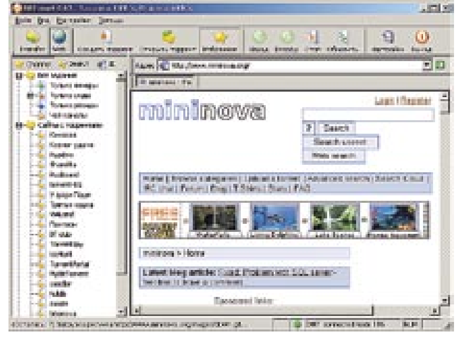
Архиватор 7-Zip удачно сочетает в себе хорошую функциональность и высокую степень сжатия данных, что в совокупности с таким немаловажным фактором, как бесплатность, позволило ему завоевать популярность. Полгода трудов над новой версией не прошли даром – новинка может похвастаться повышенными скоростью и эффективностью сжатия (равно как и возросшими требованиями к объему ОЗУ), улучшенной работой на многопроцессорных системах, поддержкой распаковки ISO-файлов и некоторых дистрибутивов NSIS.

BitComet 0.67

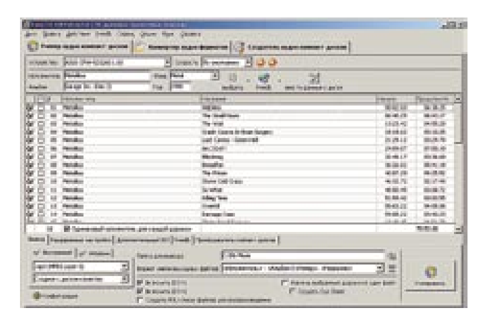
Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик BitComet.com
Web-сайт www.bitcomet.com
Размер 2,6 MB
Адрес загрузки www.bitcomet.com/doc/download.htm



Один из «альтернативных» клиентов для сети BitTorrent, получивший положительную оценку в наших обзорах за широкую функциональность и приятный интерфейс. Программа развивается все активнее, хотя изменения последних версий в большинстве своем не относятся к ключевым.



Easy CD-DA Extractor 9.1

Shareware

Разработчик Poikosoft
Web-сайт www.poikosoft.com
Размер 5,6 MB
Адрес загрузки www.poikosoft.com/download.html

Удобное средство для качественного выполнения трех основных задач: оцифровки музыкальных CD, кодирования и конвертирования аудиофайлов в различные форматы, записи аудио-CD и дисков с MP3/WMA-композициями. Версия 9.1 получила ряд новшеств, ключевым из которых является модуль для записи коллекций MP3/WMA музыки на CD, в первую очередь, для использования в MP3-плеерах.



FastStone Image Viewer 2.5

Freeware

СМОТРИ на диске

Разработчик FastStone Soft
Web-сайт www.faststone.org/FSViewerDetail.htm
Размер 3,0 MB
Адрес загрузки www.faststone.org/download.htm

Замечательная программа для просмотра графики, преобразования и редактирования изображений, обработки коллекций файлов; обладает интересным и очень удобным интерфейсом. Отличный конкурент ACDSee, причем совершенно бесплатный!

Авторы FastStone Image Viewer трудятся не покладая рук – не реже раза в месяц появляется очередная версия с теми или иными усовершенствованиями и новыми приятными возможностями.



Firefox 1.5.0.3

СМОТРИ на диске

Freeware

Разработчик Mozilla

Web-сайт www.mozilla.org/products/firefox

Размер 5,0 MB

Адрес загрузки www.mozilla.com/firefox/all.html

Если вдруг вы до сих пор применяли только Internet Explorer, обязательно обратите внимание на альтернативные продукты – будете приятно удивлены их возможностями и удобством в использовании. Кроме того, независимые разработчики предпочитают не подражать Microsoft, а выпускать исправления обнаруженных уязвимостей как можно скорее, примером чему стал и последний Firefox.



Fraps 2.7.3

СМОТРИ на диске

Freeware/Shareware

Разработчик Beepa

Web-сайт www.fraps.com

Размер 0,7 MB

Адрес загрузки www.fraps.com/download.php

Известная утилита для измерения быстродействия в любых Direct3D/OpenGL-играх (отображение счетчика FPS), сохранения скриншотов и захвата игрового видео. Версия 2.7.3 исправляет ряд прошлых ошибок и добавляет поддержку нескольких новых игр.

NiBiTor 2.9

СМОТРИ на диске

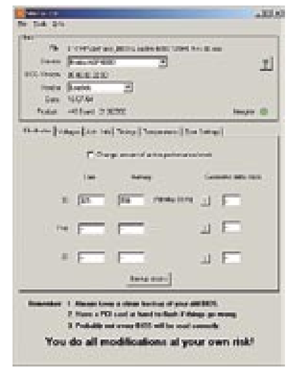
Freeware

Разработчик Johan Leroux

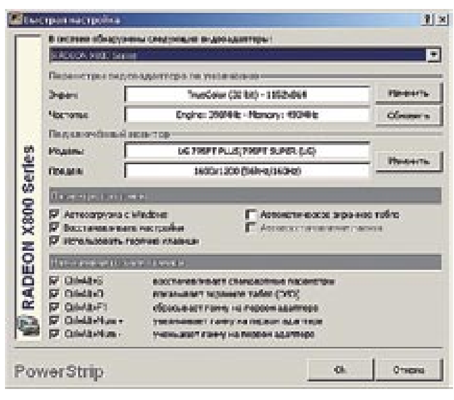
Web-сайт www.mvktech.net

Размер 0,7 MB

Адрес загрузки www.mvktech.net/index.php?option=com_remository&func=fileinfo&filecatid=1658



Утилита, назначение которой зашифровано в названии (NiBiTor – NVIDIA BIOS Editor), предназначена для энтузиастов, точно знающих, что они делают и чем рискуют. Этот редактор БИОС'ов видеокарт NVIDIA поможет заставить ваш GeForce постоянно использовать измененные значения частот, напряжений, таймингов памяти, скоростей вращения вентиляторов и ряда других, менее значимых параметров. Можно также поменять отображаемую при загрузке компьютера строку с названием модели видеокарты на имя любимого кота, например, или на несуществующий «GeForce BFG9000». Разумеется, на свой страх и риск!



PowerStrip 3.65

СМОТРИ на диске

Shareware

Разработчик EnTech Taiwan

Web-сайт www.entechtaiwan.net

Размер 1,2 MB

Адрес загрузки www.entechtaiwan.net/util/ps.shtm

Универсальная утилита для настройки параметров видеосистемы компьютера и разгона поддерживает практически любые модели видеокарт (как самых старых, так и последних вышедших) с произвольными драйверами, операционные системы от Windows 95 до Windows XP x64. В новых версиях появляется поддержка самого современного оборудования, в том числе видеокарт Radeon X1x00, конфигураций ATI CrossFire и NVIDIA SLIx4.

Sandra Lite 2007 (10.98)

СМОТРИ на диске

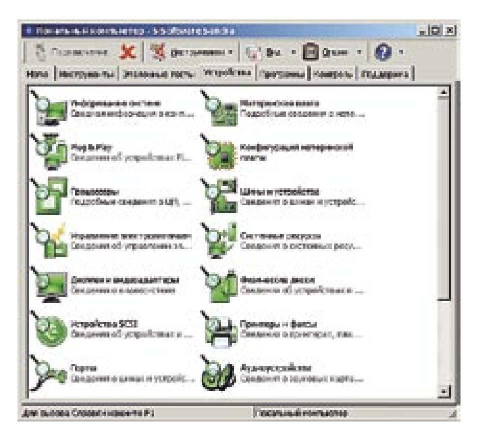
Freeware

Разработчик SiSoftware

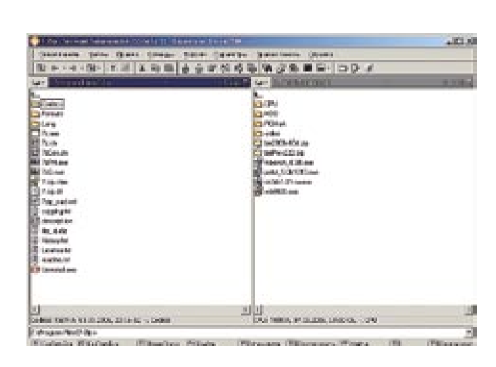
Web-сайт www.sisoftware.net

Размер 10,4 MB

Адрес загрузки www.sisoftware.net/index.html?dir=&location=downandbuy&langx=ru&a=



Популярная бесплатная утилита для предоставления полной и достоверной информации об аппаратной и программной начинке компьютера, обладающая также солидными возможностями по тестированию различных аспектов быстродействия ПК. Свежая версия с индексом «2007» получила новый интерфейс и файл справки, поддержку самых современных аппаратных компонентов, обновленный ряд бенчмарков. Тенденции развития современных процессоров хорошо отражает новый тестовый модуль «Эффективность энергоснабжения».



Servant Salamander 2.5 RC1

СМОТРИ на диске

Shareware

Разработчик ALTAP

Web-сайт www.altap.cz

Размер 4,8 MB

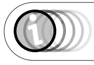
Адрес загрузки www.altap.cz/download.html

Отличный файловый менеджер, мастер на все руки и настоящий **Выбор редакции «Домашнего ПК»** (в том смысле, что мы сами используем именно его). В базовый комплект поставки входит большой набор плагинов, обеспечивающих работоспособность тех или иных расширенных функций; общее их количество и качество таково, что невольно удивляешься – как все это может стоить каких-то $20?

Версия 2.5, призванная поднять функциональность на новый уровень, находится в разработке уже несколько лет. И вот наконец наступила некоторая определенность: последние нововведения реализованы в текущем Release Candidate 1 и дальнейшее их добавление заморожено. В следующем выпуске RC2 будет проведена работа по локализации программы и написанию справки для всех компонентов, основная же задача на будущее – поиск и устранение ошибок для выпуска финальной версии.

BitDefender 8 Free Edition

Алексей Фингерут



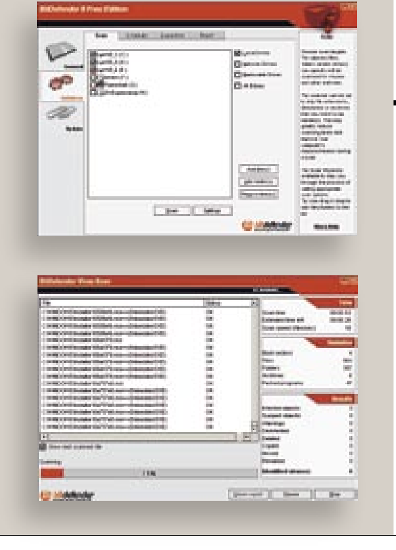
Freeware
Разработчик SOFTWIN
Web-сайт www.bitdefender.com.ua/ua/BitDefender_8_F
Размер 13,1 MB
Адрес загрузки www.bitdefender.com.ua/ua/free_products

Антивирус BitDefender 8 Free Edition представляет собой упрощенную версию довольно успешного коммерческого продукта BitDefender Standard. Ключевое ограничение программы – отсутствие резидентной антивирусной защиты, что резко сужает область применения и на фоне конкурентов смотрится неадекватно. В копилку недостатков засчитаем и весьма странное использование ОЗУ – несмотря на отсутствие резидентного монитора, памяти BitDefender 8 Free потребляет как «старшие братья», у которых постоянная защита загружена и работает.

Из достоинств стоит отметить приятный внешний вид (на выбор три скина) и приемлемую реализацию планировщика, модулей карантина и обновления.

С настройками антивирус работает довольно странно. Мало того что они разбросаны по четырем диалогам в разных местах, так еще при сканировании из контекстного меню Проводника по неизвестной причине используются установки по умолчанию.

Осталось отметить, что скоростными характеристиками BitDefender 8 Free Edition не выделяется, и прийти к выводу: увы, бесплатный продукт румынам не удался.



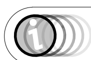
вердикт ★★★★★

ЗА
Приятный внешний вид

ПРОТИВ
Отсутствие резидентного монитора; потребление значительного объема ОЗУ; странная система настроек

«Мое тело. Как оно устроено?»

Олег Данилов



25 грн (версии DVD/2 CD)
Издатель «Одиссей»
Web-сайт odyssey.od.ua/show.php?cat=pccdrom&id=206

К сожалению, Dorling Kindersley около пяти лет назад закрыла мультимедийное подразделение, сконцентрировавшись на выпуске справочников и энциклопедий. Тем не менее CD под знакомым лого продолжают появляться.

Детская энциклопедия «Мое тело. Как оно устроено?» была выпущена на английском еще в 1997 г., но ее недавнее переиздание на русском абсолютно оправдано – это по-прежнему лучшая интерактивная энциклопедия подобного рода.

В графическом плане «Мое тело» морально устарела, да и собственно мультимедийных возможностей в ней не так уж и много по сравнению с современными монстрами вроде «ДЭКиМ» (см. прошлый номер). Но удобное и оригинальное структурирование информации, забавный ведущий и полностью озвученные тексты (!) делают ее отличным подспорьем для занятий с ребенком. В том числе при ответе на такие непростые вопросы, как: «Откуда берутся дети?», «Почему полезные продукты невкусные?», «Зачем заниматься спортом?» и т. д. Редакция «ДПК» настоятельно рекомендует всем родителям детей от 6 до 11 лет.



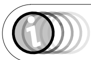


ЗА
Оригинальная подача информации; необычное структурирование; полностью озвученные тексты; точное соответствие возрастному диапозону

ПРОТИВ
Устаревшая графика

Серия «Чай и кофе»

Олег Данилов



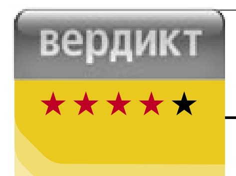
2×25 грн
Издатель «Одиссей»
Web-сайт nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=hotcoffee

На самом деле в серию «Чай и кофе» входят две отдельные энциклопедии, соответственно посвященные «Чаю» и «Кофе», но их оформление и структура настолько похожи, что мы решили рассказать об обоих сразу.

По сути, перед нами не мультимедийные продукты, а электронные справочники. Интерактивных элементов почти нет, фотографий большого разрешения тоже – лишь тексты на заданную тематику да видеозаметки.

По охвату тем обе энциклопедии производят неплохое впечатление. Затронуты такие аспекты, как: история напитков; традиции, связанные с ними; выбор и хранение кофе/чая; различия между сортами; оригинальные и классические способы заварки/приготовления; десерты, наиболее подходящие к кофе/чаю, и т. д. Нам не понравился слишком мелкий шрифт в статьях. Проблема же видеозаметок – монотонный видеоряд, нам почти всегда показывают эксперта, вещающего о тех или иных нюансах чайной/кофейной культуры. Проще было бы поместить аудиофайлы. Зато оформление интерфейса очень стильное и запоминающееся.



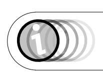


ЗА
Интересные рецепты кофе и чая; десерты, добавки; история; красивое оформление

ПРОТИВ
Малое число мультимедийных элементов; однообразные видеозаметки

Launchy

Сергей Светличный

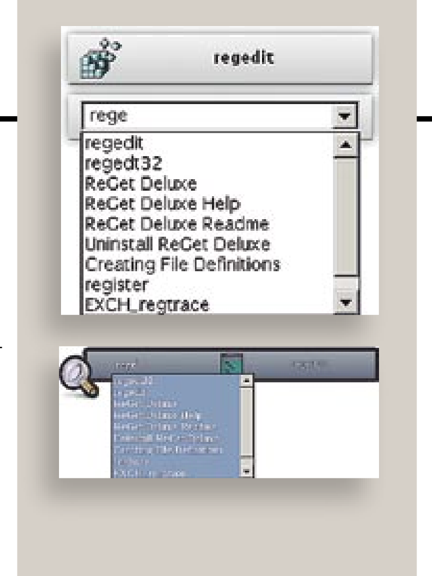


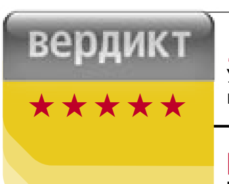


Freeware
Разработчик Josh Karlin
Web-сайт www.launchy.net
Размер 800 KB
Адрес загрузки www.launchy.net/#down

Если вы стараетесь по минимуму использовать мышь при работе с компьютером и вместо долгого и нудного блуждания по лабиринтам кнопки *Пуск* предпочитаете окно *Run*, то небольшая утилита Launchy как раз для вас.

После запуска программы... ничего не происходит. Не появляется «главное окно», не высвечивается сообщение о том, что Launchy готова к работе... однако в действительности она исправно работает и ждет, когда вы нажмете горячие клавиши (по умолчанию это *Alt + Space*, но можно переназначить на другое сочетание) – они вызывают окно со строкой ввода команд. Дело в том, что сразу после инсталляции Launchy индексирует меню запуска, и теперь вы можете в ее окне писать название любой установленной программы (или просто ярлыка в *Start menu*) – по мере ввода Launchy будет предлагать подходящие варианты. Кстати, мы бы советовали в опциях добавить каталог *C:\WINDOWS*, а в списке индексируемых файлов – .exe (так вы сможете запускать и стандартные утилиты вроде msconfig, calc или regedit, сделав Launchy еще более полной заменой для *Run*).





ЗА
Удобный и быстрый запуск самых нужных программ

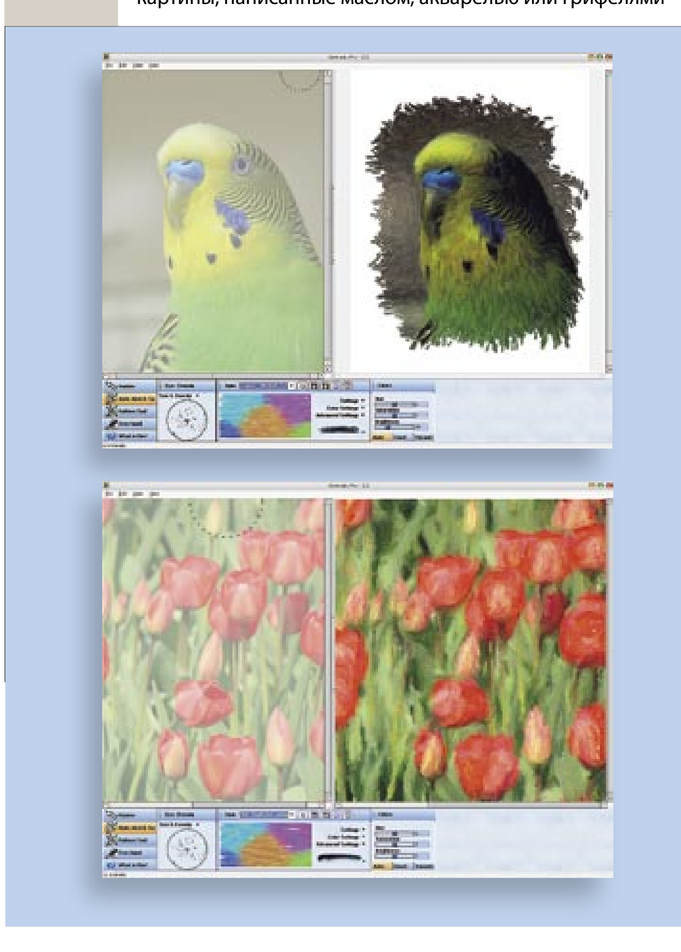
ПРОТИВ
Не выявлено

Gertrudis Pro 2.2

Максим Капинус

»

Одной из наиболее интересных и востребованных функций графических редакторов является стилизация фотографий под картины, написанные маслом, акварелью или грифелями



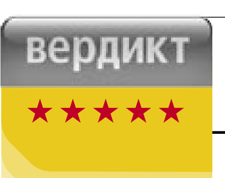
Для популярных программ типа Adobe Photoshop создано множество дополнительных модулей, позволяющих делать подобные трансформации, однако у них у всех есть весомый недостаток – для использования такого плагина необходимо приобрести сам графический редактор, который стоит немалых денег и ради одного-единственного фильтра покупать его нецелесообразно.

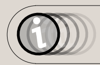
Gertrudis прежде всего привлекает тем, что дистрибутив программы абсолютно независим. Для его работы не нужно дополнительное ПО. Кроме того, потенциального «художника» привлечет и сравнительно небольшой размер дистрибутива. Однако это не единственные ее достоинства.

Интерфейс Gertrudis чрезвычайно прост и не требует специальных навыков. Открываем графический файл и при необходимости изменяем его исходные размеры. Это нужно в основном для слабых компьютеров, поскольку последующий анализ изображения потребует серьезных вычислений. Чем меньше картинка, тем проще и быстрее будет создание на ее основе художественного полотна.

После изучения снимка перед нами откроется расширенный интерфейс с двумя окнами, в одном из которых будет изображен оригинал, а в другом – чистое поле. На нем мы и будем создавать свой «шедевр». В нижней части расположена панель с различными параметрами и окном для выбора предустановленных кистей и стилей.

Процесс написания картины совершенно несложный: выбрав необходимый стиль и тип красок, нужно просто двигать мышью по поверхности чистого листа, и на нем станут проявляться элементы фотографии, расположенной справа. Таким образом достигается максимальный эффект собственноручного создания картины, а не простой автоматической генерации готового полотна по фотографии. Дополнительную уникальность полученному изображению придает специальная система, благодаря которой каждый следующий мазок по одному и тому же месту будет отличаться от предыдущего. Если художнику не понравилась какая-то деталь, то стоит всего лишь еще раз провести по ней кистью.





Shareware (регистрация – $67)

Разработчик Gertrudis Graphics

Web-сайт www.gertrudisgraphics.com

Размер 4 MB

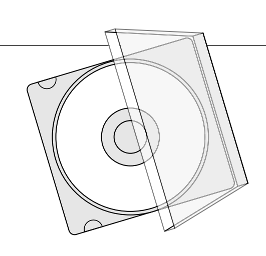
Адрес загрузки www.gertrudisgraphics.com/gpro_download.php

вердикт ★★★★★

ЗА
Небольшой размер дистрибутива; прекрасный результат

ПРОТИВ
Нет

CyberLink PowerDVD 7 Deluxe Edition



Сергей Светличный

Извечное противостояние DVD-плееров от CyberLink и InterVideo продолжается. Спустя полгода после выхода седьмой версии WinDVD CyberLink выпускает свою программу с аналогичным номером (помнится, год назад это уже проходили – на шестых версиях). Создается впечатление, что мы наблюдаем уже какую-то гонку вооружений, в которой нельзя позволять сопернику быть старше хоть в чем-то – пусть даже в номере версии. Итак, что же поменялось в их продукте, кроме цифры в названии?

Первое, что видит пользователь, – обновленный интерфейс. Теперь можно выбирать между пятью различными стилями: *Player* (привычный по старым версиям двухоконный вариант, когда картинка отдельно, органы управления отдельно), *Dock* (управление плеером прикреплено к окну воспроизведения), *Wheel Control* (уменьшенная версия стиля *Player*, от которого оставлено только колесо с основными клавишами управления), а также *Full Screen* (полноэкранный вариант стиля Dock) и *Mini* (крохотная панель управления с окном предпросмотра, расположенная на taskbar).

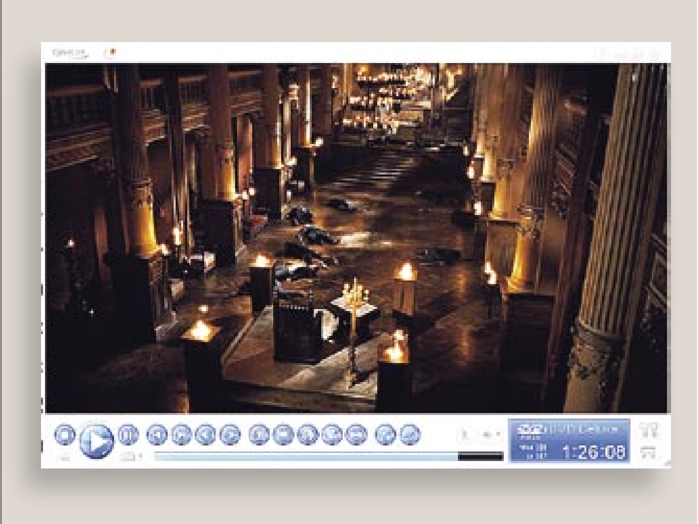
Появилась полезная опция для владельцев ноутбуков – индикатор уровня заряда батареи, начинающий мигать при разряде. Следующая функция, *See-It-All*, – уже из области курьезов. PowerDVD высчитывает, на сколько хватит заряда аккумулятора, и «втискивает» фильм в оставшееся до отключения время, повышая скорость воспроизведения.

Улучшено отображение субтитров – с помощью функции *Read-It-Clearly* их теперь можно сдвигать за пределы изображения (на черные полосы вверху или внизу экрана), а также показывать два разных субтитра одновременно.

Если вы не очень хорошо понимаете английский на слух, но все-таки предпочитаете смотреть фильм на языке оригинала, то вам наверняка пригодится новая опция *Say-it-Again* – буквально одним нажатием вы заставите PowerDVD повторять последнюю фразу до тех пор, пока не поймете ее смысл.

Дальнейшее развитие получила система повышения качества изображения CLEV-2 (CyberLink Eagle Vision 2), дающая более сочную и насыщенную картинку, – теперь пользователь может сам выбирать степень «улучшения» с помощью специального ползунка.

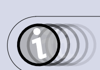
Новый интерфейс CyberLink PowerDVD 7 Deluxe Edition





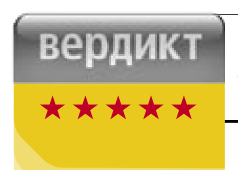
В плане аудионовшеств стоит отметить появившуюся поддержку форматов DTS-ES 6.1 и Matrix Neo:6 (устанавливается в виде дополнения).

В общем, единственное, чего не хватает PowerDVD, – это лицензирования технологии TrimensionDNM, имеющейся у его конкурента.



Shareware (регистрация – $70)

Разработчик CyberLink
Web-сайт www.cyberlink.com
Размер 36,6 MB
Адрес загрузки www.cyberlink.com/multi/download/trials_1_ENU.html



ЗА
Улучшенный интерфейс; новые функции

ПРОТИВ
Отсутствие поддержки технологии TrimensionDNM

Boot Camp: Windows на Mac

Максим Капинус

Еще несколько лет назад идея о том, что компьютеры Apple будут выпускаться на процессорах Intel, многим показалась бы смешной и фантастической, а установка Windows на Mac – тем более. Однако сейчас на дворе 2006 год, и данная процедура вполне реальна. О том, как это сделать и что в итоге получилось, мы и расскажем.

Анонс

Приобщение компьютеров Apple к операционной системе Windows XP произошло с легкой руки самой компании Apple, причем достаточно неожиданно для всего IT-мира. Впрочем, громкие и внезапные анонсы революционных технологий уже давно стали визитной карточкой Джобса и Ко.

Однажды компания представила Boot Camp – бета-версию утилиты, которая позволяет запустить Windows XP на новых «маках», оснащенных процессорами Intel. Загрузить вышеуказанное ПО можно бесплатно с официального сай-



Установка Boot Camp Beta

та Apple, а объем дистрибутива Boot Camp составляет 83 MB. Столь крупный размер утилиты объясняется тем, что внутри содержатся windows-драйверы для всех комплектующих, находящихся внутри Mac. Мы решили загрузить Boot Camp и собственноручно провести эксперимент с установкой Windows XP на Mac mini с процессором Intel Core Duo, а затем выяснить, как это будет работать. Для того чтобы повторить за нами все описанные действия, вам понадобятся Mac с установленной Mac OS X Tiger версии 10.4.6, пустой CD-R для записи на него необходимых драйверов и, собственно, инсталляционный диск с Windows XP SP2 (Home или Professional – не имеет значения).

Мы начинаем

Дистрибутив утилиты имеет формат архива DMG и легко распаковывается в Mac OS по двойному клику мышкой. Установка происходит быстро и без каких-либо проблем, однако сразу запустить программу Boot Camp Assistant не удалось, поскольку она потребовала обновить прошивку Mac mini. Скачать firmware не составило труда (*www.apple.com/support/downloads*), благо 3 MB по нынешним меркам – не трафик. После нескольких неудачных попыток нам удалось-таки провести процедуру установки, и в награду за упорство мы получили окно интерфейса Boot Camp.

Основная задача Boot Camp Assistant – разбиение жесткого диска на два раздела, один из которых останется за Mac OS X, а второй будет служить для установки Windows XP. Процесс распределения дискового пространства чрезвычайно легок, и, двигая ползунок



Инсталляция – минутное дело

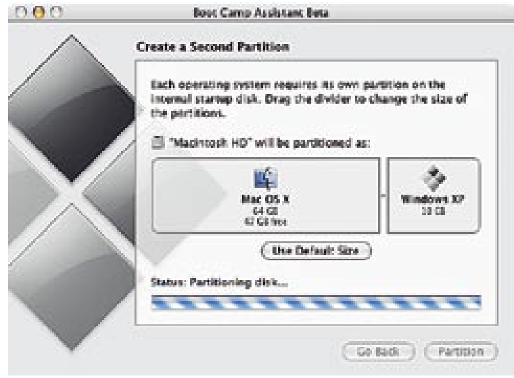
по виртуальному жесткому диску, в очередной раз убеждаешься, что все гениальное – просто, а в Apple становится еще и изящным.

Далее не менее важный момент – запись на чистый компакт-диск драйверов для аппаратного обеспечения Mac. Происходит все это автоматически, достаточно лишь вставить CD-R в привод.

Затем Boot Camp попросит установочный диск Windows XP. Убедившись в корректности носителя, система перезагрузится и автоматически запустится с CD. Дальнейшая процедура знакома



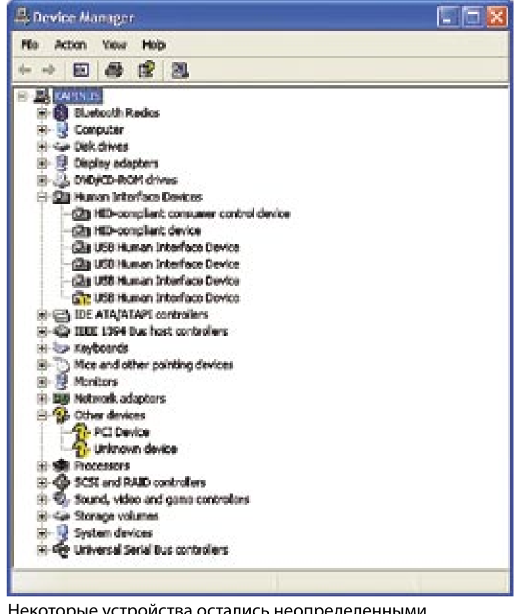
Выбор места установки для Boot Camp



Создание логических дисков




Революция свершилась



Некоторые устройства остались неопределенными

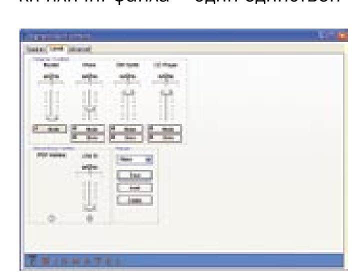
всем пользователям Windows, так что останавливаться на ней подробно не будем. Единственное, чего следует избегать, так это случайной установки Windows на существующий раздел, на котором находится Mac OS X. Стоит отметить, что создание раздела и инсталляция Windows XP никак не сказываются на имеющейся Mac OS X, и с помощью Boot Camp можно в любой момент вернуть выделенное пространство под ее управление.

Проблемный момент в использовании Boot Camp возникает при попытке выбрать операционную систему для загрузки. Предполагается, что функцию клавиши *Command* в Mac возьмет на себя *Alt*, о чем и говорится в руководстве к Boot Camp, однако на деле подобная замена срабатывает далеко не всегда, и по умолчанию запускается Windows XP. После десятого раза это начинает утомлять, и приходится выключать Mac mini полностью, чтобы при повторном запуске увидеть заветное меню выбора системы.

Параметры видеоадаптера

Установка драйверов

Прошло совсем немного времени, и у нас на мониторе появился загрузочный экран Windows XP. Разумеется, поначалу специфическое оборудование Mac mini в *Диспетчере устройств* будет помечено восклицательными знаками. Теперь настал черед диска с драйверами. Apple позаботилась практически обо всем, чтобы нам не пришлось рыскать по содержимому «болванки» в поисках нужной папки или inf-файла – один-единственный инсталлятор сразу установит необходимое оборудование, от видеокарты до адаптера Bluetooth. Некоторые устройства в бета-версии Boot Camp не поддерживаются, однако к Mac mini это не относится, поскольку в основном ими являются специфические комплектующие ноутбука Mac Book Pro (Web-камера iSight, подсветка клавиатуры, встроенный модем Apple).


Окно настройки звуковой карты

Тем не менее у нас оказалось несколько так и не определенных пунктов в *Диспетчере устройств*. Естественно, что ничего сделать тут уже нельзя, остается лишь ждать выхода финальной версии Boot Camp, которая будет, по обещаниям Apple, в системе Mac OS X 10.5 Leopard.

После установки драйверов стало понятно, какие именно устройства и чьего производства внутри Mac mini. В частности, для заядлых пользователей Wintel-компьютеров будут в новинку настройки звуковой платы от SigmaTel. Беспроводные адаптеры Bluetooth и Airport также установились без проблем.

Работа

Благодаря отсутствию какой-либо эмуляции Windows XP чувствует себя на Mac mini вполне комфортно. Все программное обеспечение устанавливается нормально, включая специфические приложения и игры. Конечно, встроенный графический адаптер не позволяет использовать Mac mini в качестве современного игрового ПК, но как офисная машина он работает отлично. Пользуясь случаем, мы даже попытались запустить 3DMark 2005 и получили достаточно неутешительный результат в виде 560 единиц. Все-таки 128 MB видеопамяти чрезвычайно мало для такого рода трудоемких задач, однако теперь можно получить представление о реальной производительности Mac в играх.



И Bluetooth, и Airport работают



Что же дальше?

После появления Boot Camp мнения аналитиков и пользователей разделились. Одни считали подобное «предательство» со стороны Apple медленной смертью компании как производителя ПК, а другие радовались новым перспективам, которые сулит возможность запуска двух ОС. Так кто же из них все-таки прав?

Сама Apple уже достигла значительных успехов в области портативных плееров и продажи медиаконтента, однако ее доля на рынке ПК по-прежнему ничтожно мала. Boot Camp позволяет выйти «макам» на общий рынок компьютеров и попытаться отвоевать для Apple какую-то часть пирога у других производителей Wintel-техники.

Владельцы Mac продолжают работать как раньше, получив в свое распоряжение новую интересную игрушку под названием Windows XP. В основном такие пользователи являются приверженцами Mac OS X и вряд ли откажутся от нее ради Windows. Скорее они будут запускать ее по мере надобности, но базовой ОС для них останется Mac OS X.

Многих потенциальных покупателей ПК интересовала продукция Apple, однако они сожалели из-за невозможности запуска на ней Windows, а потому предпочитали компьютеры других компаний. Фраза типа: «Эх, если бы на нем еще Windows запускался» достаточно часто звучит при виде симпатичного и бесшумного Mac mini. Кроме того, если вы купите домой Mac для работы в Windows, разве не интересно будет хоть разочек запустить Mac OS X и посмотреть на нее ? Кое-кто в Купертино на это и рассчитывает.

А вот возможность загрузки Mac OS X на обычных ПК компания допускать не собирается, поскольку кто же тогда будет покупать дорогостоящие Macintosh, если эта замечательная ОС сможет работать на любом «самосборе»?

Таким образом, Apple убила двух зайцев одновременно, планируя увеличить продажи своих компьютеров не только за счет фанов Mac и «сочувствующих», но и за счет пользователей Windows. Кстати, сама Microsoft также должна неплохо «нагреть руки» на выходе Boot Camp, поскольку многие владельцы «маков» (как старые, так и новые) побегут покупать Windows XP.

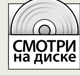
Registry check on: утилиты для ухода за реестром

Ростислав Панчук

Реестр – самый важный структурный компонент ОС Windows и неудивительно, что возникающие в нем проблемы могут негативно сказаться на работоспособности всей системы. Вручную справиться с подобными неприятностями очень тяжело, поэтому лучше обратиться к специализированным утилитам по уходу за реестром, автоматически устраняющим ошибки и оптимизирующим его работу, что в конечном итоге приводит к максимальному быстродействию системы.

RegRun Security Suite Gold 4.5

Shareware (30 дней trial, регистрация – $70)

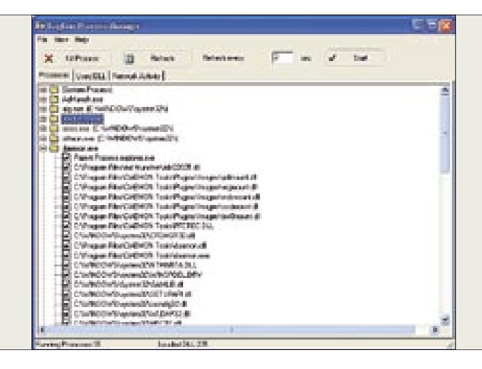


Разработчик Greatis Software

Web-сайт www.greatis.com/security/detail.htm

Размер 8,5 MB

Адрес загрузки
www.greatis.com/security/download.htm



Потрясающий по функциональности пакет из двух с лишним десятков утилит, предоставляющий нам поистине безграничные возможности для работы с реестром. Структурно они сгруппированы в следующие категории: *Startup*, *Security*, *Registry* и *Utilities*. Кратко опишем каждую.

Раздел *Startup* посвящен всему, что загружается вместе со стартом ОС, будь то приложения, библиотеки драйверов, Browser Helper Objects (разнообразные плагины и модули браузера), системные службы и т. д. С помощью функции *Optimize Windows Startup* пользователь волен вручную отредактировать этот внушительный список, отключив ненужные процессы.

Многие инсталлируемые программы очень любят прописывать себя в папку *Автозагрузка*, и когда их количество превышает некий критический уровень, Windows сразу дает об этом знать: время загрузки системы начинает исчисляться минутами, появляются непонятные сообщения об ошибках и т. д. Самый простой способ избежать таких неприятностей – отсечь все лишнее, что запускается вместе с ОС, с помощью опции *Clean Boot*. Другой вариант – запустить резидентный модуль, который добросовестно запротоколирует весь процесс старта системы со стандартным набором программ. Нам же остается лишь внимательно его изучить и удалить «конфликтные» приложения. Удобно? Еще как!

Следующий этап в борьбе за чистоту реестра – уничтожение всяческих шпионских программ и троянов, различными путями попавших на наш ПК. В активе RegRun есть инструмент и для этого – опция *Anti-replacement* предотвратит замену критических системных файлов их «обновленными» копиями, а *Trojan Analyzer*, основываясь на эвристическом анализе, позволит проверить любой exe-файл на предмет потенциальной опасности для пользователя. Со spyware же квалифицированно разберется отдельный antispyware-модуль.

Раздел *Registry* не может похвастать чем-то уникальным (с другой стороны, а что там еще изобретать-то?) – есть «продвинутый» редактор реестра Registry Assistant, апплет удаления битых ключей и собственно дефрагментатор Registry Optimizer.

Что же касается остальных утилит, то разработчики из Greatis Software не забыли ни о модуле для уборки жесткого диска, ни об удобном и функциональном менеджере процессов, ни даже о планировщике, который позволит расписать все действия программы автоматически. Настоящий «швейцарский нож» для работы с реестром и не только!

вердикт ★★★★★

ЗА
Настоящий «швейцарский нож» для работы с реестром

ПРОТИВ
Высокая цена; немного перегруженный интерфейс

Reg Organizer 3.2

Shareware (30 дней trial, регистрация – 399 руб.)

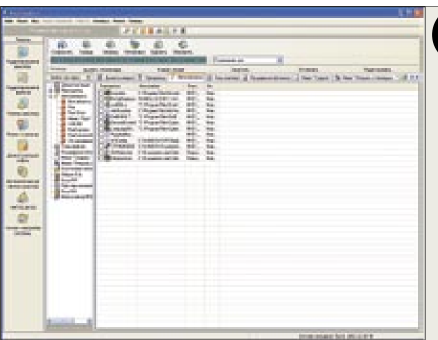
СМОТРИ на диске

Разработчик ChemTable.com

Web-сайт www.chemtable.com/organizer2.htm

Размер 1,58 MB

Адрес загрузки www.chemtable.com/organizer2.htm

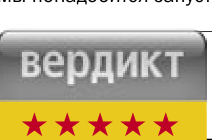


Отличная российская программа для работы с реестром. Reg Organizer органично объединил в себе абсолютно все функции, необходимые для поддержки работоспособности реестра и системы в целом: редактирование отдельных ключей и веток (по сути, расширенный вариант стандартного Regedit), очистка от ненужных и «мусорных» записей, замечательно организованные поиск/замена информации и многое-многое другое. Из уникальных возможностей программы стоит отметить редактирование конфигурационных INI-файлов системы, что значительно облегчит работу энтузиастам.

По достоинству оценят Reg Organizer и пользователи, предпочитающие самостоятельно вносить изменения в реестр, не прибегая к автоматизированным «мусорщикам», – здесь он с легкостью обходит стандартные средства Windows, а удобный интерфейс позволит выполнить работу в максимально сжатые сроки.

Очень оригинально выполнен и модуль деинсталляции программ, гарантирующий 100%-ное удаление всех следов деятельности того или иного приложения. Для этого перед установкой любой программы понадобится запустить специальный мастер, который сделает два «снимка» (snapshots) реестра – до и после инсталляции. И когда вы решите удалить такое приложение, Reg Organizer добросовестно уничтожит все изменения в реестре, внесенные им.

Из остальных функций программы стоит отметить апплет для очистки жесткого диска от временных файлов, встроенный твикер для тонкой настройки системы и планировщик. Неплохая альтернатива RegRun.



ЗА
Широкая функциональность; небольшой размер; удобство в работе

ПРОТИВ
Практически нет

Abexo Registry Cleaner 3.1

Shareware (30 дней trial, регистрация – $35)

СМОТРИ на диске

Разработчик Abexo

Web-сайт www.abexo.com

Размер 850 KB

Адрес загрузки www.abexo.com



Компактная, функциональная и удобная программа, практически идеально подходящая на роль штатного «чистильщика» системных файлов Windows. Abexo Registry Cleaner не обременена никакими «излишествами» вроде модуля Uninstall или менеджера процессов – вместо этого разработчики сделали упор исключительно на оптимизацию реестра и, надо сказать, немало в том преуспели. Первый пункт – собственно поиск и удаление бесхозных записей, которые указывают на несуществующие файлы, DLL-библиотеки и т. д. Парадокс, но ликвидация подобного «мусора» еще не гарантирует, что ваш ПК будет работать быстрее. На месте удаленных ключей остаются своеобразные «пробелы», из-за которых время доступа к реестру, наоборот, увеличивается, – как и на сильно фрагментированном винчестере. Но нашему гостю подобные проблемы не страшны – ведь он уже содержит эффективнейший модуль дефрагментации реестра, успешно «ужимающий» его, тем самым действительно ускоряя работу системы. Ну а чтобы лишний раз перестраховаться от всевозможных ЧП, разработчики рекомендуют регулярно создавать резервную копию реестра перед любыми манипуляциями с ним.

И напоследок хотелось бы отметить на удивление красивый и удобный интерфейс программы, у которого просто нет конкурентов. Отличный выбор для домашнего пользователя.

вердикт
★★★★★

ЗА
Замечательная утилита для чистки и дефрагментации реестра

ПРОТИВ
Платность

Другие утилиты для работы с реестром

Registry Crawler
www.4dev.com/regc
Мощная программа для поиска и изменения ключей реестра. По сравнению со стандартным Regedit выигрывает по всем параметрам.

Registry Defrag and Compactor 1.0
www.acelogix.com/regcompact.html
Еще один дефрагментатор реестра, работает в режиме пошагового мастера, что наверняка понравится начинающим пользователям.

Registry Medic 4.0
www.iomatic.com
Симпатичный «чистильщик», который может похвастаться удобным интерфейсом и встроенным планировщиком. К сожалению, по непонятным причинам разработчики не добавили в свое детище модуль дефрагментации.

RegSupreme Pro 1.2
www.macecraft.com
Универсальная утилита для комплексного ухода за реестром, своеобразный lite-вариант RegRun Gold. Редактирование элементов контекстного меню, ассоциаций файлов, мастер деинсталляции программ, вездесущая уборка ненужных ключей – и все это в утилите объемом только 850 KB!



Некоторые советы при использовании ПО для чистки реестра

Несмотря на высокую надежность приложений-«мусорщиков», иногда они могут давать сбои, удаляя действительно нужную ветку реестра (например данные о регистрации shareware-программ) и создавая тем самым определенные неудобства. Поэтому перед тем как начинать работу с ними, рекомендуется удалить временные файлы (вручную, в папке C:/Windows/Temp, или специализированными программами, о которых речь шла в предыдущем номере ДПК) и сделать backup реестра (либо средствами Windows, либо воспользовавшись услугами самого приложения для чистки реестра). И если вдруг ЧП произошло (что достаточно маловероятно), восстановите системные файлы user.dat и system.dat. В этом случае при следующем старте чистильщика реестра придется хорошо присмотреться к обнаруженным ошибкам, и найдя ту из них, которую удалять нежелательно, попросту поместить ее в ignore list – в дальнейшем программа не будет обращать на нее внимания.

Registry Trash Keys Finder 3.7.1

Freeware

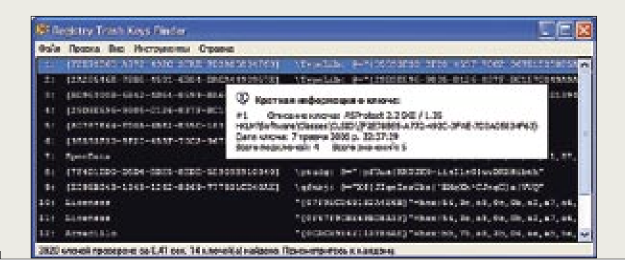
СМОТРИ на диске

Разработчик Александр Асябрик

Web-сайт www.databack4u.com/snc/rtkf_rus.html

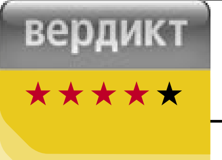
Размер 150 KB

Адрес загрузки www.databack4u.com/snc/download.html



Большинство shareware-программ с ограниченным сроком действия очень любят вносить в системный реестр массу записей, которые остаются в нем и после их деинсталляции, а порой даже могут мешать установке новых версий ПО. Стандартные средства для чистки реестра, как правило, обходят подобные ссылки стороной. Поэтому вдвойне приятно, что существует Registry Trash Keys Finder, специально предназначенная для подобных целей. Утилита «знает» множество современных программных защит (например, ASProtect, Armadillo, Softlock и т. д.) и после мгновенного сканирования тут же выдает нагора список найденных ключей. Дополнительным эффектом такой очистки реестра, кстати, станет продление срока ознакомительного использования shareware-ПО. Тем не менее RTKF – это не «взломщик кодов», а всего лишь небольшое дополнение к другому реестроочистительному программному обеспечению. Никаких действий, нарушающих лицензионные соглашения об использовании того ПО, «остатки» которых находит TrashReg, он не совершает, а значит, каждый пользователь может смело инсталлировать программу на свой ПК без угрызений совести.

Единственный нюанс – будьте внимательны при удалении ссылок, иначе при этом может «слететь» регистрация лицензионного ПО, установленного в вашей системе. Но с другой стороны заново ввести регистрационные данные для нескольких программ – не такая уж и большая проблема...



ЗА
Единственная в обзоре программа, умеющая удалять из реестра информацию shareware-программ

ПРОТИВ
Скромная функциональность

Registry Mechanic 5.2

Shareware (30 дней trial, регистрация – $30)

СМОТРИ на диске

Разработчик PC Tools

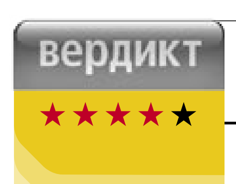
Web-сайт www.pctools.com/registry-mechanic

Размер 3,43 MB

Адрес загрузки www.pctools.com/registry-mechanic/download

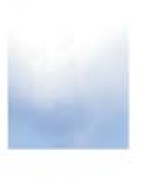


Еще один симпатичный конкурент Abexo Registry Cleaner в той же весовой категории, предоставляющий нам сходный набор функций. К услугам пользователя приятный интерфейс, оптимизация работы реестра путем устранения «пробелов», возникших после удаления битых ключей, и как следствие – повышение производительности системы. Не забыли разработчики и о традиционном «мусорщике», весьма успешно справляющемся с возложенными на него обязанностями. Тем же, кто не привык верить на слово всяческим «оптимизаторам», гарантирующим невиданный 300%-ный прирост в быстродействии ПК, программисты Registry Mechanic подготовили наглядную демонстрацию результатов деятельности своего детища. В частности, размер реестра до и после дефрагментации. И выигрыш в 10% – это далеко не предел, особенно если ваша операционная система уже очень давно не переустанавливалась. Конечно, если вы не экспериментируете с установкой/удалением различных программ, то и оптимизировать будет нечего. В противном же случае Registry Mechanic – именно то, что нужно. Не зря ведь программа остается одной из самых популярных в своей категории! Правда, не обошлось и без недостатков. Больше всего удивил нескромный размер инсталлятора – зачем разработчикам понадобилось аж 3,5 MB, притом что аналогичный по функциональности Abexo Registry Cleaner с легкостью поместился в 850 KB, для нас так и осталось загадкой...



ЗА
Неплохой набор возможностей

ПРОТИВ
Сравнительно большой объем инсталятора





МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"









МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ імені С.А. ЛЄБЄДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

03.07.2006 - 08.07.2006

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:
http://ntu-kpi.kiev.ua/kpi-open

ПРИЗОВИЙ ФОНД
- авторизовані курси JAVA, J2EE від Учбового Центру Квазар-Мікро
- материнські плати GIGABYTE GA-G1 975X
- материнські плати та відеокарти GIGABYTE
- підвищення кваліфікації у галузі інформаційних технологій від компанії ATI
- відеокарта ATI
- абонементи на спеціалізовану періодику










ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ



ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР









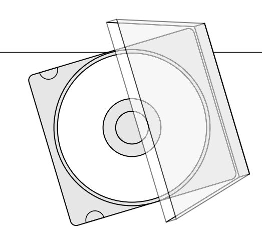









організаційна підтримка
vanopl.com



Сам себе autorun: программы для создания автозапусков

Ростислав Панчук

Записывая на DVD свою MP3-коллекцию, электронные книги, любимые программы, каждый пользователь хочет организовать их максимально прозрачно, чтобы и он сам, и его знакомые смогли быстро найти необходимую информацию, не теряясь в хаотических нагромождениях «Новых папок 1,2,3» с перемешанным содержимым. Однако даже тщательное «раскладывание по полочкам» не всегда дает желанный эффект – намного приятнее будет смотреться качественно сделанное меню автозапуска с несколькими разделами, благодаря которому каждый сможет быстро найти на диске именно то, что ему нужно.

Autoplay Media Studio 6.0

Shareware (30 дней trial, регистрация – $495)

Разработчик Indigo Rose Software Corporation

Web-сайт www.indigorose.com

Размер 32 MB

Адрес загрузки www.indigorose.com/ams/download.php



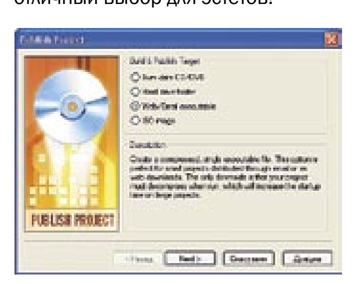
Самая мощная из существующих программ для создания автозапусков, предоставляющая пользователю практически беспрецедентные возможности для оформления своих дисков. Помимо массы предустановленных шаблонов на любой вкус и цвет, Autoplay Media Studio может похвастаться еще и внушительной библиотекой из фоновых рисунков, анимированных кнопок и звуковых эффектов, с легкостью позволяющей самому создать autorun своей мечты. Немалую роль в этом процессе играет интуитивно понятный и красивый интерфейс, который осваивается буквально за пару минут.

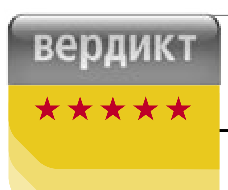
Принцип работы с программой очень прост, главное – уяснить общую структуру будущего autorun: какие в нем планируются разделы меню, количество подразделов и т. д., и уже на основе этой информации создавать автозапуск (либо из готового шаблона, если он удовлетворяет вашим требованиям, либо самостоятельно, благо сделать его совсем не сложно). Фоновый рисунок, логотип и собственно кнопки – повторяем процедуру необходимое количество раз, и общий каркас меню автозапуска уже готов. Теперь пора переходить к более тонкой работе – прописать в свойствах каждой кнопки путь к exe-файлу/MP3-композиции/видеофайлу с будущего CD/DVD. Больше ни о чем беспокоиться не надо – программа сама скопирует нужные файлы и сохранит их в папке проекта. Не стоит забывать и об эргономике – отсутствие опции *back* в меню DVD с множеством подразделов вряд ли понравится конечному пользователю.

Ну а финальным аккордом кропотливой работы станет предпросмотр проекта и, если все функционирует так, как запланировано, его непосредственная запись на CD/DVD или экспорт в виде ISO-файла.

Но на этом возможности Autoplay Media Studio отнюдь не заканчиваются! Программа умеет создавать и самораспаковывающиеся архивы, идеально подходящие для цифровой дистрибуции через Интернет. Единственным минусом таких exe-файлов является некоторая задержка при запуске, вызванная необходимостью распаковать их содержимое во временную папку.

Хотите еще? Нет проблем! Флэш-анимация, стартовый видеоролик, проигрывающийся при вставке диска в CD-ROM, фоновая музыка заметно разнообразят аскетичный autorun, а встроенный редактор скриптов позволит создать настоящий дизайнерский шедевр, ни в чем не уступающий лучшему оформлению коммерческих дисков. Да что тут говорить – определенно отличный выбор для эстетов!





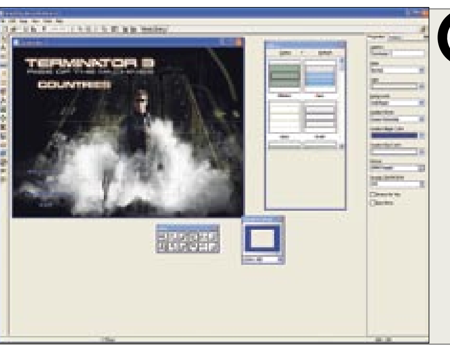
ЗА
Масса возможностей; приятный интерфейс; огромная библиотека клипартов

ПРОТИВ
Высочайшая цена

Autoplay Menu Builder 5.1

Shareware (30 дней trial, регистрация – $50)

Разработчик Linasoft
Web-сайт www.linasoft.com/apmbuilder.php
Размер 2 MB
Адрес загрузки www.linasoft.com/apmbuilder.php



Симпатичная программа с рядом уникальных возможностей, отлично подходящая на роль штатного ассистента для оформления CD/DVD. К услугам пользователя достаточно удобный и функциональный интерфейс, ряд предустановленных шаблонов (фильмы, Photo CD, многооконный autorun и т. д.), а также неплохая галерея клипартов (хоть и уступающая лидеру – Autoplay Media Studio). Единственный не очень приятный нюанс – в отличие от него наш гость пока не научился самостоятельно копировать избранные для диска файлы в папку проекта, поэтому перед началом работы с программой придется вручную перенести всю структуру будущего CD в отдельную директорию. Кстати, не забывайте, что на каждую кнопку меню можно «повесить» практически любую функцию, будь то запуск медиаплеера/презентации/Web-страницы, а не только открытие файла.

Будущий autorun отнюдь не должен ограничиваться банальным текстом и фоновым рисунком – в него можно добавить и видеоклип, и флэш-анимацию, и даже всплывающие сообщения к каждому пункту меню! Опция test project позволит заблаговременно проверить, все ли работает в вашем детище, а добавление фоновой озвучки заметно усилит эффектность сделанного автозапуска. Ну а чтобы еще раз взглянуть на будущий диск перед записью, достаточно просто смонтировать результирующий ISO-образ во встроенном менеджере виртуальных дисков утилиты и с чистой совестью отправлять его на запись.

вердикт ★★★★★

ЗА
Хорошая функциональность; простота в работе; компактность

ПРОТИВ
По объему библиотеки клипартов недотягивает до уровня Autoplay Media Studio

CDMenu Pro 5.22

Shareware (30 дней trial, регистрация – $55)

Разработчик Klaus Schwenk Software
Web-сайт www.cdmenupro.com
Размер 7,5 MB
Адрес загрузки www.cdmenupro.com/download.htm

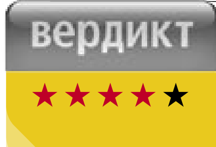


Достаточно интересный продукт от немецких разработчиков, очень даже неплохо справляющийся с возложенными на него обязанностями. В активе CDMenu Pro поддержка автозапусков глубиной вплоть до 25 уровней, специальная утилита для дизайна и создания новых кнопок и стандартная для подобного класса ПО функциональность, позволяющая за считаные минуты оформить CD по своему вкусу. Помимо подбора фонового рисунка, всплывающих подсказок и тому подобных мелочей, программа умеет и интегрировать в состав проекта видеофрагменты, интро, электронные документы в форматах RTF, PDF, HTML, презентации PowerPoint вместе с просмотрщиком этих файлов.

Данные на CD можно успешно защитить от несанкционированного доступа с помощью апплета Archive Safe, а недостаток иконок легко компенсируется благодаря модулю Bitmap icon converter, автоматически преобразующему рисунки BMP в пиктограммы (*.ico).

Немного огорчает скромный набор шаблонов – они были удалены из trial-версии для уменьшения ее объема; то же стоит сказать и в адрес библиотеки клипарта – она доступна только на CD-версии программы. Да и интерфейс не блещет особыми красотами – все максимально сухо и сжато, как и подобает немецкому продукту.

Срок действия shareware-версии лимитирован 30 днями работы, и, что самое важное, те же ограничения действуют и на произведенные ею автозапуски – ровно месяц после их создания.



ЗА
Универсальный комплекс утилит «все-в-одном» для создания autorun

ПРОТИВ
Аскетичный интерфейс, к которому придется привыкать; trial-версия программы уж больно урезана

Когда нужен autorun?

Прежде чем загораться идеей создания меню автозапуска для всех-всех дисков, которые вы планируете записать, стоит определиться – а действительно ли это необходимо для каждого из них? Вряд ли целесообразно тратить на оформление диска свое драгоценное время, когда вы записываете информацию на CD/DVD-RW с перспективой добавить туда еще что-то (например, свежий альбом любимой группы или новые книги по специальности). Та же ситуация и с коллекцией программ – если они с трудом помещаются на несколько DVD (как, например, у автора этих строк), да еще и обновляются с завидной регулярностью, создавать autorun для тысячи с лишним приложений абсолютно бессмысленно. Лучше ограничиться их сортировкой по папкам, а самые востребованные оставить на винчестере, чтобы не лазить каждый раз на полку за диском. А вот для музыки, фильмов в DivX, видеоклипов качественное меню автозапуска будет лучшим выбором. Здесь уже можно не ограничивать свою фантазию и дизайнерские идеи – благо материал для оформления autorun (фоновые рисунки, тексты песен и т. д.) имеется в Сети. Главное – не перестараться, иначе перегруженный излишней информацией autorun может лишь оттолкнуть потенциального пользователя от просмотра диска. Каким бы интересным ни было его содержимое...

Сохранность данных: «байки из склепа» и практические рекомендации

Рукописи не горят… в отличие от винчестеров

Максим Потапов



Максим Потапов, заместитель главного редактора «ДПК»



Позаботиться о сохранности информации гораздо проще и несоизмеримо дешевле, нежели потом ее восстанавливать.

Как пользователь ПК с почти 20-летним стажем к теме надежности винчестеров я обращаюсь впервые. И не от хорошей жизни – все произошло, как в известной поговорке: «Пока гром не грянет – мужик не перекрестится». Мой домашний компьютер пережил несколько поколений дисков Western Digital – 6 GB, 30 GB, 80 GB, 36 GB + 2×120 GB. Затем с очередной модернизацией я приобрел два Samsung 160 GB, а их, в свою очередь, сменил на новейший (по тем временам) Western Digital 320 GB. И что характерно, ни один из них ни разу меня не подвел. Соответственно, резервных копий я практически никогда не делал. Но, как писал поэт: «И опыт, сын ошибок трудных…» – когда-нибудь нужно было понять, что надежность винчестеров сама по себе не гарантирует сохранности данных. Необходима еще надежная защита от ошибок самого пользователя. Даже опытного.

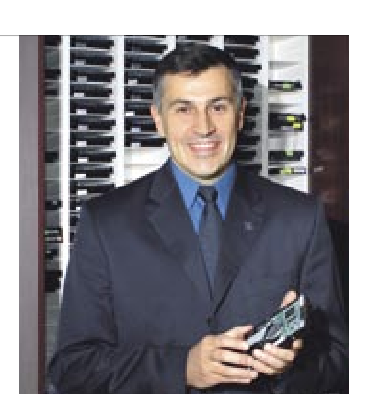
При очередной модернизации ПК мне потребовалось что-то переписать на винчестер, и я бережно положил его на мягкую упаковку от какой-то платы (как принято у опытных пользователей, систему собирал «на коленках»). И не подумал о том, что пакет экранированный, с рисунком, нанесенным снаружи проводящей краской. Собственно, о том, что рисунок проводит ток, я узнал потом, после включения системы, когда винчестер начал издавать характерный запах горелого пластика. Итог: «Все нажитое непосильным трудом – все пропало!» вместе с полностью сгоревшей электроникой накопителя.

О гарантийной замене в таких случаях речи не идет, так что решено было передать накопитель «на вскрытие» в компанию «ЕПОС» – информацию все-таки очень хотелось восстановить. Там, кроме всего прочего, имелись почтовые базы, собственные музыкальные наработки, ценные видеоматериалы и редкие HDTV-версии фильмов, не считая огромной аудиоколлекции и семейного фотоархива.

Специалисты «ЕПОС» долго и упорно пытались извлечь информацию с уцелевших пластин, но безрезультатно. Как выяснилось, у компании нет полноценной поддержки по запчастям Western Digital (в отличие, например, от Samsung), поэтому для ремонта моего винчестера пришлось покупать и разбирать аналогичные образцы, что не могло не отразиться на цене услуги. В случае успеха мне бы это обошлось в сумму, за которую я мог бы купить четыре таких винчестера, не считая того, что восстановленные данные нужно было бы переписать на новую «трехсотку». Итого, стоимость пяти жестких дисков – такова цена неаккуратного обращения с устройством. Или, вернее, несерьезного отношения к сохранности данных.

Следовательно, мораль сей «байки из склепа» такова: позаботиться о сохранности информации гораздо проще и несоизмеримо дешевле, нежели потом ее восстанавливать. Тем более что не всегда она вообще поддается восстановлению. Мы рассмотрим самые надежные (и в каком-то смысле самые простые) способы «предохранения» информации. Уделим также внимание инициативе Samsung по бесплатному восстановлению данных. Как человеку, пережившему потерю домашнего архива, мне было бы трудно пройти мимо такой акции – ничего подобного другие компании не предлагают, да и для Samsung украинский опыт уникален. Все-таки приятно, что хотя бы один из производителей заботится не только о надежности своих накопителей, но и о сохранности пользовательских данных.

Сергей Чеховский, коммерческий директор компании «ЕПОС»



На основании многолетнего опыта мы можем констатировать, что техника иногда выходит из строя, какую бы гарантию не давал производитель.

Ценность данных, которые сегодня хранятся на высокоемких жестких дисках, серьезно превышает стоимость самих накопителей. Раньше ситуация была иной: винчестеры стоили гораздо дороже информации, которую хранили на них домашние пользователи. Поэтому теперь, если жесткий диск выходит из строя по вине производителя, он, конечно же, подлежит бесплатной замене, но при этом пользователь теряет десятки и сотни гигабайтов информации, так что трехлетняя гарантия сама по себе является слабым утешением.

В 2002–2003 гг. производители вносили в свои жесткие диски конструктивные изменения, призванные увеличить быстродействие. Но вместе с тем несколько снизилась их ремонтопригодность, как оно обычно бывает с внедрением новых технологий. Когда в Украине начали активно продаваться жесткие диски Samsung, специалисты компании «ЕПОС» разобрались в их конструкции и выявили преимущества в плане ремонтопригодности. Тогда-то и родилась идея совместной акции, направленной на продвижение высокоемких жестких дисков этого производителя.

В ноябре 2003 г. компания «ЕПОС» подписала соглашение с Ontrack Data Recovery и Samsung Electronics в области восстановления данных. По условиям договора с Ontrack фирма «ЕПОС» получила статус ее эксклюзивного партнера в Украине. В свою очередь по соглашению с Samsung компания получила статус Авторизованного технического центра в области восстановления данных. Причем Samsung обеспечила расширенную техническую поддержку

«ЕПОС» с целью увеличения вероятности восстановления информации с жестких дисков и сокращения сроков выполнения этих работ.

Очень активно развиваются отношения и с Ontrack. Если сначала мы у них учились, то теперь они приезжают к нам – изучать наши технологии. Ontrack серьезно заинтересована в наших разработках по восстановлению данных с флэш-накопителей, и сегодня мы ведем переговоры о продаже ей некоторых своих технологий.

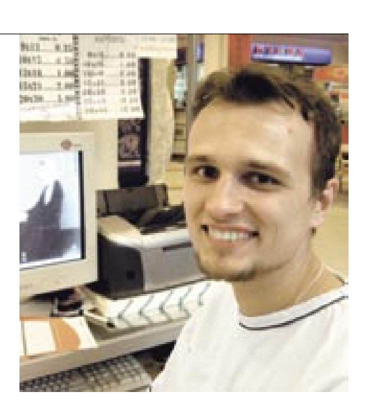
Подкрепить трехлетнюю гарантию Samsung возможностью бесплатного восстановления информации – такая инициатива была выдвинута впервые в мире, и в этом плане украинский опыт остается уникальным. Поначалу это казалось довольно рискованным, ибо трудно было предвидеть, во что обойдется для «ЕПОС» и Samsung такая акция, ведь еще не была накоплена статистика по высокоемким моделям ни в Украине, ни в других странах. Тем не менее в 2004 году акция прошла с большим успехом – надежность и ремонтопригодность с возможностью восстановления данных жестких дисков Samsung оказались даже лучше, чем ожидалось. Мы получили всю необходимую поддержку Samsung и сегодня тесно сотрудничаем с инженерами этой компании. К тому же мы накопили статистику и опыт, так что в 2005 г. акция была продлена и теперь продолжается в 2006 г.

Следует заметить, что восстановление информации – весьма дорогостоящая процедура, гораздо более затратная, чем просто замена винчестера на новый. Следовательно, если компания заявляет, что она готова сделать это для пользователя бесплатно – значит, степень уверенности в своей продукции очень высока, иначе такая щедрость была бы просто разорительна для производителя.

Основываясь на собственном многолетнем опыте работы в области сервисного обслуживания компьютерной техники и в сфере восстановления данных, мы можем констатировать, что техника способна выйти из строя, какую бы гарантию не давал производитель. Таким образом, совместная акция «ЕПОС» и Samsung как нельзя более актуальна сегодня, когда сотни гигабайтов пользовательской информации хранятся на относительно недорогих накопителях.

Совместная акция «ЕПОС» и Samsung как нельзя более актуальна сегодня, когда сотни гигабайтов пользовательской информации хранятся на относительно недорогих накопителях.

Александр Криворучко, системный администратор



Для хранения и переноски моей обширной коллекции фильмов требуется несколько винчестеров. Причем я использую жесткие диски различных производителей и не помню, чтобы с ними возникали какие-либо проблемы. Программное обеспечение сбоило, видеокарта выходила из строя, материнская плата горела, оптические приводы ломались, а вот винчестеры работали всегда. Но недавно случилось непоправимое – вышел из строя накопитель Samsung емкостью 160 GB, причем именно на нем хранилась наиболее ценная информация – и видео, и документы, и еще много разного, чего терять не хотелось бы. Да и сам жесткий диск был не на гарантии, так как брал я его «на руках». Попал он ко мне практически новым, поэтому подобные неприятности стали для меня сюрпризом.

Обследовав вышедший из строя винчестер, я поначалу решил, что подкачала электроника. Отдал знакомому на фирму, он заменил печатную плату на аналогичную, однако проблема осталась: жесткий диск пытался раскрутиться, но останавливался на полпути. Тогда было решено, что все дело в двигателе, и надо покупать полностью идентичный винчестер, после чего, перекинув туда пластины с моего накопителя, можно попробовать восстановить информацию. Правда, ради этого пришлось бы пожертвовать обоими винчестерами, но информация ведь все равно дороже. Итак, начались розыски такой же модели в надежде приобрести Samsung 160 GB либо с поврежденными пластинами, либо просто б/у, чтобы вышло дешевле. Где я только не побывал – начиная с интернет-ресурсов с бесплатными объявлениями и заканчивая радиорынком – ничего не нашлось.

Поиски привели меня в компанию «ЕПОС» – слышал, что там бывают б/у-комплектующие для жестких дисков, вот и решил зайти. К тому же хотел поинтересоваться их расценками на восстановление информации, хоть и понимал – они окажутся не самыми доступными... Зашел в Центр восстановления информации и у девушки, принимающей посетителей, спросил: «Сколько будет стоить извлечение данных с моего винчестера объемом 160 GB?» Услышав в ответ: «Свыше 600 гривен», прикинул в уме, что б/у-винт обойдется все же дешевле, но неплохо бы продолжить общение с привлекательной девушкой. Она поинтересовалась моделью и производителем винчестера. И здесь меня ждало потрясение: «Вы знаете, Samsung сейчас проводит акцию, в рамках которой восстановление информации мы проведем бесплатно». И еще добавила: «А данные сбросим на новый винчестер аналогичного объема, который предоставляет Samsung в качестве гарантийной замены».

Естественно, я тут же заполнил необходимые документы, указал папки первоочередной важности и оставил свой накопитель. На второй день мне позвонили и сообщили, что можно принимать работу. Один из инженеров пригласил меня за монитор, где я увидел столь дорогие сердцу каталоги и файлы и поинтересовался, все ли на месте? Было восстановлено все! Возможно, без нескольких несущественных документов, так как оказалось, что к прочим проблемам добавились «битые сектора». Чего еще было желать: моя информация, да еще и новый винчестер с гарантией на 3 года плюс доброжелательное отношение сотрудников «ЕПОС» – и все это бесплатно! Имея опыт работы сисадмином, хорошо знаю, что винчестеры любых производителей могут выходить из строя, поэтому о таких условиях гарантийного обслуживания можно было только мечтать.

Имея опыт работы сисадмином, хорошо знаю, что винчестеры любых производителей могут выходить из строя, поэтому о таких условиях гарантийного обслуживания можно было только мечтать.

Андрей Сивенюк, продукт-маркетинг менеджер компании «Samsung Electronics Украина»



При восстановлении информации заказчик обычно вынужден оплачивать не только стоимость услуг, но и жесткий диск, приобретаемый вместо отказавшего. Владельцы винчестеров Samsung имеют право бесплатно заменить неисправный накопитель на новый даже в таких «негарантийных» случаях, когда для извлечения данных необходимо вскрытие его герметичной камеры. В 2005 г. этим правом воспользовались 190 человек. Для 88 клиентов (в 8 раз больше, чем в 2004 г.) не только замена диска, но и восстановление данных проводились бесплатно, в соответствии с действующими в 2005 г. условиями совместной акции «ЕПОС» и Samsung.

По результатам 2005 г. было принято решение о продлении сотрудничества и обновлении условий акции по бесплатному восстановлению информации с жестких дисков. В этом году ключевым моментом совместной работы «ЕПОС» и Samsung станет сохранение гарантии на все жесткие диски Samsung даже в случае вскрытия герметичной камеры накопителя специалистами компании «ЕПОС». Замена гарантийного винчестера будет по-прежнему производиться непосредственно в Центре восстановления информации «ЕПОС».

Бесплатное восстановление данных с жестких дисков Samsung класса hi-end мы планируем осуществлять с приоритетными сроками выполнения работ – до трех дней. Акция распространяется на высокоуровневые модели новой линейки SpinPoint T133, на винчестеры от 250 GB и выше, а также модели на 200 GB производства 2005 г. и 160 GB выпуска 2004 г. и первого полугодия 2005 г.

Бесплатное восстановление данных с жестких дисков Samsung класса hi-end мы планируем осуществлять с приоритетными сроками выполнения работ – до трех дней.

Информация выживает только у параноиков

Итак, если винчестеры сами по себе не так часто выходят из строя (недаром на них дается гарантия три или даже пять лет), то это не повод хранить свою информацию по принципу «все яйца в одной корзине». Тем паче, если они – золотые, т. е. если информация представляет особую ценность или же просто «дорога как память». Кстати, данное сравнение здесь вполне уместно, так как пользователи высокоемких винчестеров нередко устанавливают их в так называемые «корзины», служащие для оперативного извлечения накопителя с целью переноса больших объемов данных. И каждое такое путешествие жесткого диска создает риск для сохранности данных – достаточно уронить его один раз... Кроме того, учитывая возрастающую популярность ноутбуков, ко всем прочим факторам добавляется опасность потери или кражи компьютера – со всей накопленной в нем информацией, ценность которой может превышать даже стоимость ноутбука. Вообще говоря, способов вывести из строя винчестер гораздо больше, нежели может себе вообразить даже самый опытный пользователь (см. историю из жизни автора).

Не нужно быть специалистом, чтобы понять, что наиболее эффективным способом обеспечения сохранности данных является их резервное копирование. Причем на такой же или более надежный носитель. Разумеется, любые подобные усилия должны быть оправданы стоимостью самой информации. Но если требуется, допустим, 250–300 GB дискового пространства в домашнем ПК – наверное, там найдется что-то ценное, ведь даже фонотеки и коллекции фильмов собираются годами, не говоря уже о фотоархивах.

Таким образом, если предлагать самый простой выход из положения – покупку еще одного накопителя на те же 250–300 GB, то расходы в $100–120 для немалого числа пользователей окажутся приемлемыми. Это не так уж и много, учитывая то, что можно будет спать спокойно и не волноваться за семейные фото- и видеоархивы. Конечно, есть еще более дешевый способ – на DVD-дисках вполне поместятся самые ценные данные, а приводы DVD+/-RW становятся привычным компонентом домашних ПК. Однако их надежность ниже, чем у винчестеров, да и пользоваться ими не так удобно. В конце концов, некоторые файлы (в частности, видеоматериалы) могут попросту на них не уместиться, а ждать распространения Blu-ray и HD-DVD-носителей придется еще долго.

Так или иначе, смысл нашей рекомендации прост: делать резервные копии просто необходимо. И если данные на диске гораздо ценнее $100, тогда мы бы предложили приобрести дополнительный винчестер, чтобы использовать его в качестве резервного – и на следующей странице есть множество вариантов как и за сколько это можно сделать.

Наиболее эффективным способом обеспечения сохранности данных является их резервное копирование на такой же или более надежный носитель.

1 Второй винчестер в системе $100–120

\+ Важная информация может дублироваться на обоих накопителях, остальная – храниться только на одном, таким образом получаем выигрыш в полезном дисковом пространстве.



– Существует вероятность утраты обоих накопителей (например, в случае аварии или кражи системного блока); от пользователя требуется дисциплинированность при создании резервных копий важных данных и регулярное поддержание хранилища информации в образцовом порядке; неприменим для ноутбуков.

2 Массив из двух дисков RAID 1 $100–120

\+ Автоматическое зеркальное копирование данных на оба накопителя; пользователю не требуется уделять внимание данной проблеме.



– Опасность утраты дисковой подсистемы в связи с аварией либо кражей системного блока (или ноутбука с RAID-массивом); не во всех материнских платах предусмотрен RAID-контроллер, для ноутбуков – это редкость.

3 Второй накопитель для создания Intel Matrix RAID $100–120

\+ Возможность создания одного раздела, где будут храниться (с зеркальным копированием на второй накопитель) важные данные, в то время как остальная часть совместного дискового пространства будет доступна в режиме повышенной производительности.



– Реализуема только для современной платформы Intel с соответствующей версией чипсета; возможность утраты данных, если что-то случится с системным блоком; необходимость пользователю самостоятельно сохранять важные данные на «безопасный» раздел; неприменим к ноутбукам.

4 Внешний накопитель с интерфейсом USB 2.0 или FireWire $100 + 60

\+ Удобство подключения (в том числе и к ноутбуку); наличие программного обеспечения, с помощью которого архивирование будет происходить автоматически; возможность хранить накопитель отдельно от системного блока; часть дискового пространства может использоваться просто как хранилище для малоценных данных.



– Дополнительные расходы на внешний «карман»; необходимость соблюдать дисциплину в создании резервных копий, а также меры предосторожности при переносе устройства.

5 Специализированный внешний накопитель $250–400

\+ Готовое решение с максимальным качеством реализации; применимо как к настольной системе, так и к ноутбуку.



– Цена в полтора-два раза превышает внешний накопитель аналогичного объема, собранный пользователем самостоятельно.

6 Резервный SATA-накопитель $100–120

\+ Расходы только на дополнительный винчестер; повышается надежность за счет того, что накопитель хранится «на полке», т. е. отдельно от системного блока; меньшая вероятность выхода из строя в связи с нечастым использованием; часть дискового пространства можно задействовать для хранения малоценных данных.



– Неудобное подключение: требуется вскрывать системный блок (если только с материнской платой не поставляется SATA-удлинитель с питанием для вывода на заднюю панель); необходимость соблюдать дисциплину в отношении резервного копирования данных.

Вопросы и ответы



вопрос

Здравствуйте! Хотел бы с вами посоветоваться по поводу оптических проводных мышек. В ближайшее время собираюсь заменить свою Genius Net-Scroll+ Traveller (USB, 400 dpi) на более современную. В основном я играю в Counter-Strike и Generals. Читал все ваши статьи о манипуляторах, но несколько вопросов еще есть:

1) USB или PS/2 – что лучше? USB имеет частоту от 125 MHz до 250 MHz, а PS/2 – до 200 MHz, не мешает ли переходник с PS/2 на USB?

2) dpi: от 400 до 2000! Не будет ли мышь >1000 dpi слишком чувствительной? И стоит ли переплачивать за лишнее разрешение?

3) нужен ли переключатель dpi? (400–800–1000).

На данный момент я присмотрел мышь A4 Tech X-710–1 USB-PS/2 Silver 1000 dpi 6500 FPS 5,8 Mps.

Евгений, вопрос по e-mail

ответ

1. Лучше всего, конечно, универсальное решение, но основным интерфейсом должен быть USB. Он может иметь частоту до 1000 MHz, а не 250, но мыши по умолчанию работают на 125 MHz. С помощью определенных программ или драйверов частота порта повышается, однако не каждый манипулятор способен функционировать в таком режиме. По отзывам некоторые пользователи заметили возросшую плавность движения курсора в случае разгона.

2. Поскольку чувствительность мыши можно дополнительно настроить в свойствах драйвера, особых проблем с разрешением >1000 dpi не будет. Однако и гнаться за слишком высокой разрешающей способностью датчика не стоит – 800 dpi вполне достаточно.

3. Учитывая указанное в предыдущем пункте, по нашему мнению, переключатель dpi – это маркетинговый трюк для привлечения внимания и особой необходимости в нем нет.

Напоследок заметим, что, кроме характеристик оптического сенсора, советуем обратить внимание на такие показатели, как форма и размер мыши, удобство ее расположения в руке, а также качество изготовления.

вопрос

У меня к вам такой вопрос: в играх, по истечении 10–15 минут, моя видеокарта перестает отвечать на команды, компьютер виснет и пропадает картинка на мониторе. Это происходит при драйверах любой «свежести». Как мне справиться с подобной ситуацией? Параметры системы: ASUS K8N, Sempron 2800+ разогнанный до 2 GHz, Connect 3D Radeon 9550 на штатных частотах с 90-миллиметровым кулером на радиаторе.

Алексей Ясинский, вопрос по e-mail

ответ

Учитывая то, что проблема возникает только в играх, наиболее вероятен перегрев или дефект видеокарты. Стоит попробовать установить дополнительное охлаждение для видеопамяти. Также можно понизить частоты чипа/памяти адаптера. Если это не поможет или система станет стабильно работать только на пониженных частотах, советуем обратиться в сервисный центр для ремонта или замены устройства.

Коротко

вопрос

Добрый день! В вашем последнем тестировании DVD-приводов вы писали о модели LG GSA 4163B. Я зашел на сайт *http://hotline.ua*, однако там достаточно много новых устройств – 4167B, 4167BB, 4167BBB, 4167RBB, 4167RBBB. Стоит ли искать именно 4163B или же можно остановиться на одной из вышеперечисленных моделей, и если да, то на какой?

Сергей Пономарь, вопрос по e-mail

ответ

Искать именно LG GSA 4163B совершенно необязательно, вполне возможно взять любую из версий 4167. Система их наименований расшифровывается так:
4167B – привод в Retail-упаковке;
4167BB – привод в OEM-варианте, в комплекте идут необходимые программы; 4167BBB – только привод в OEM-варианте.

Буквы R и S сразу после номера модели обозначают цвет передней панели: R – черный, S – серебряный. В случае если эти буквы отсутствуют, цвет передней панели – белый.

вопрос

Добрый день! Установил с вашего диска драйвер ATI 6.2. Теперь при загрузке появляется предупреждение: «cli.exe – Ошибка приложения. Ошибка при инициализации приложения (0xc0000135)». Переустановка драйвера не помогла. Видеокарта – Sapphire X700Pro. Подскажите, пожалуйста, что предпринять?

Артем Орехов, вопрос по e-mail

ответ

Для устранения данной проблемы достаточно установить Microsoft .NET Framework 2.0. Взять его можно либо с одного из предыдущих «ДПК-DVD» (раздел *Программы*, подраздел *Патчи, обновления, кодеки*), либо скачать с сайта Microsoft по адресу: *http://download.microsoft.com/download/5/6/7/567758a3-759e-473e-bf8f-52154438565a/dotnetfx.exe*.

вопрос

Требуется ваша помощь – у меня не запускается Grand Theft Auto: San Andreas. Игра устанавливается корректно и даже загружается, но после 3–10 с просто «вылетает» и компьютер перезагружается.

Конфигурация моего ПК: процессор Intel P4 3000 MHz, материнская плата ASRock P4V88+, ОЗУ 2×512 Corsair, видеокарта Radeon 9550, два винчестера 80 GB SATA Seagate 8 MB (NCQ) и Western Digital 800JB, операционная система Windows XP Home SP2. Драйвер для видеокарты взят с сайта ATI (5–13_xp-2k_dd_29124). При проверке ПК антивирусом Kaspersky Anti-Virus Personal ничего подозрительного не обнаруживается.

Вопрос по e-mail

ответ

Для начала стоит определить: это проблема аппаратного или программного характера. Затем необходимо поставить на второй жесткий диск чистую копию операционной системы, установить драйверы на видеокарту и звук, проинсталлировать GTA: SA и попробовать запустить игру. Если система перезагрузится, то виноваты явно комплектующие, и, скорее всего, виновником, как и в большинстве подобных случаев, является блок питания. Если же игра работает нормально, то ошибка программного характера, и можно либо последовательно добавляя все установленное в основной системе ПО, отыскать источник проблем, либо же просто использовать чистую копию ОС для GTA, а работать – в основной.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



РАЗНОЕ



РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ



КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



1 июня 1967

Вышел альбом Beatles под названием Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band, про который часто говорят, что он оказал наибольшее влияние на развитие рок-музыки (первый концептуальный концерт в истории этого стиля). А в 2003 году журнал Rolling Stone поставил его на первое место среди 500 величайших альбомов всех времен.

beatles-lyrics.org

2 июня 1910

Английские исследователи обнаружили в Новой Гвинее племя пигмеев. Самые маленькие люди на планете – тапирос (средний рост 1,44 метра) – на протяжении нескольких тысячелетий живут в практически непроходимых африканских джунглях, добывая пропитание охотой и собирательством.

www.garshin.ru/linguistics/languages

3 июня 1970

Синтезирован первый рукотворный ген. Три года спустя с возможности имплантировать наследственный материал началась история новой для человечества науки – генной инженерии. А еще через несколько лет уже функционировал первый искусственно введенный в бактерию ген.

www.genoterra.ru

7 июня 1924

Родился Дональд Дэвис, один из отцов-основателей Интернета. В период своей деятельности в Национальной физической лаборатории он разработал теорию маршрутизации пакетов данных, которая позже сыграла большую роль в развитии сети ARPANET. В последние годы жизни Дэвис занимался проблемами безопасности хранения данных.

www.thocp.net



8 июня 1955

Родился Тим Бернерс-Ли, еще один человек, оказавший значительное влияние на развитие Интернета. Именно он создал в 1989 г. прототип всемирной паутины, разработал язык HTML и основной формат Web-документов, а также идеологию гиперссылок. За свои заслуги Бернерс-Ли удостоен рыцарского звания.

www.w3.org/People/Berners-Lee



11 июня 2004

Руководство Британской библиотеки планирует разместить на своем интернет-сайте более миллиона страниц британских газет XIX века. Стоимость проекта оценивается в 2 млн английских фунтов. Все материалы сайта – как новости, так и рисунки – предполагается защитить от копирования.

www.bl.uk

12 июня 1965

Открыты новые небесные тела, названные голубыми галактиками, что подтверждает теорию Большого взрыва при рождении Вселенной. В спиральных рукавах таких космических систем происходит активное звёздообразование за счет межзвёздного газа, которым они богаты. Голубой цвет галактике придают массивные горячие новые светила.

lyceum1.ssu.runnet.ru/win/misc/astronomy/rindex.html

13 июня 1955

В СССР опубликовано сообщение об открытии знаменитого месторождения алмазов в Якутии – кимберлитовой трубки «Мир». За полвека своей работы она пережила три реконструкции, в 1979 г. здесь был найден самый крупный в СССР алмаз «XXVI съезд КПСС», а в 2004 г. – добыта последняя тонна руды.

www.danforthdiamond.com/education

16 июня 1925

В Гурзуфе (Крым) открылся всесоюзный лагерь-санаторий для детей «Артек». Вначале в нем были четыре брезентовые палатки, дощатые столы, скамейки, керосиновые лампы. Но «Артек» рос, появлялись домики, корпуса, и постепенно он превратился в комплекс из десяти лагерей, каждый со своим именем, но с общим для всех духом.

www.artek.org

17 июня 1898

Родился Морис Корнелиус Эшер, голландский художник. Многим его творчество известно в первую очередь по гравюрам, которые нередко приводятся в качестве иллюстраций математических терминов и геометрических парадоксов, как из школьного курса, так и вузовских. Хотя, по собственному утверждению, Эшер никогда не был силен в математике.

imp-world-r.narod.ru

18 июня 1889

Американец Ричардсон запатентовал детскую коляску. Его идея заключалась в том, чтобы при помощи специального соединения позволить поворачивать ребенка лицом к везущему или от него. Кроме того, каждое колесо могло изменять положение независимо от других, что давало возможность делать разворот на 360° с меньшим радиусом.

www.prammuseum.com

22 июня 866

Согласно византийским источникам, дружина киевских князей Аскольда и Дира на 200 ладьях проникла в Босфор, высадилась на берег и в течение недели осаждала Константинополь (Царьград). Император Византии Михаил III заключил с князьями договор «мира и любви», по которому выплатил выкуп в 48 тысяч гривен золотом.

militera.lib.ru/h/shirokorad1

23 июня 1973

Умер Алексей Андреевич Ляпунов – математик, основатель советской кибернетики. Кроме прочих научных работ Ляпунов создал операторный метод программирования, который получил широкое распространение и оказал огромное влияние на все последующее развитие теории программирования.

math.nsc.ru/LBRT/u2/nauka/lyapun.html

24 июня 1973

С должности президента Ирландии ушел в отставку старейший государственный деятель мира 90-летний Имон де Валера. Его усилия сыграли не последнюю роль в борьбе за независимость страны от Великобритании. Воссоединения обеих частей Ирландии де Валера надеялся добиться мирными средствами.

www.apostles.com/devalera.html





26 июня 1926

Родился Йоширо Накамац, выдающийся японский изобретатель. В 1950 г. он создал гибкий магнитный диск. Когда шесть ведущих отечественных компаний отклонили его предложение, Накамац передал лицензию американскому гиганту IBM. На его счету 3000 патентов, а второе место по количеству изобретений занимает Томас Эдисон.

dr.nakamats.com

27 июня 1952

Родился Богуслав Линда – польский актер, один из основателей первой частной школы актерского мастерства в Польше. Популярным стал еще в начале 80-х, но во время военного положения в стране большинство фильмов с его участием были запрещены цензурой, и лишь после 1987 года это имя опять появляется в титрах.

www.szkolafilmowa.pl

4 ИЮНЯ 1942

В этот день прозорливому бизнесмену, одному из основателей фирмы грамзаписи Capitol Records Гленну Уолличсу пришла в голову идея разослать новые пластинки на все влиятельные радиостанции страны в надежде, что они включат свежие сочинения в свои плейлисты. Вскоре подобное стало обычной практикой для всех студий звукозаписи.

www.capitolrecords.com



5 ИЮНЯ 8499 Г. ДО Н. Э.

Согласно некоторым теориям, в этот день в Атлантический океан упал астероид, в результате чего погибла Атлантида. Споры, которые ведутся со времен античности, постепенно развились в новое научное направление – атлантологию. Основная задача науки состоит в том, чтобы выяснить, существовал ли мифический континент.

historic.ru/lostcivil/atlantid/index.shtml

6 ИЮНЯ 1844

В Англии основана Христианская ассоциация молодых людей (YMCA), ставшая ныне одной из крупнейших молодежных организаций мира. Первая YMCA в Украине была создана в Киеве в 1913 г., но после революции приостановила свою деятельность почти на 80 лет, возобновив работу лишь в 1992 г.

www.ymca.int

9 ИЮНЯ 1866

Рухнувший в Карпатах каменный метеорит «Княгиня» стал крупнейшим из зарегистрированных на территории Украины. После его падения было собрано около тысячи обломков общей массой почти в полтонны, которые разошлись по многим, преимущественно зарубежным, музеям.

www.meteorites.ru

10 ИЮНЯ 1793

В Париже создан первый в мире зоопарк, ориентированный прежде всего на научную и учебную деятельность. Предшественниками современных организаций такого рода были зверинцы, которые в средние века содержали аристократы. Из подобного учреждения вырос и Венский зоопарк, считающийся на сегодняшний день старейшим в мире.

waza.org



14 ИЮНЯ 1325

Марокканец Ибн Батутта покидает свой родной город Танжер и отправляется в паломничество. За 30 лет он обошел весь мусульманский мир и граничащие с ним земли, пройдя за эти годы 120 000 километров. Все посещаемые страны он описывал с возможной полнотой и его путевые заметки сохранились благодаря стараниям земляков.

www.isidore-of-seville.com/ibn-battuta

15 ИЮНЯ 1996

На 79-м году жизни умерла «первая леди джаза» Элла Фицджеральд. Ее вокал считается одним из самых изящных во всей истории джаза. А началась музыкальная карьера великой певицы с того, что на любительском конкурсе, где Элла собиралась выступать в качестве танцовщицы, она испугалась конкуренции и решила спеть.

st52.narod.ru/artists.html

19 ИЮНЯ 1942

Немецким ученым приказано форсировать работы по созданию крылатых ракет «Фау» (от нем. Vergeltungswaffe – оружие возмездия). Крылатая ракета «Фау-1» была первым реально применявшимся беспилотным летательным аппаратом. А «Фау-2» стала пионером среди искусственных объектов, достигших космического пространства.

www.ww2guide.com/vweapon.shtml

20 ИЮНЯ 1992

Автомобиль марки Jaguar развил скорость 349,21 км/ч. Jaguar – английская компания по выпуску легковых машин класса «люкс». Изначально «ягуарами» назывались модели, выпускаемые фирмой Swallow Sidecar Company, но после Второй мировой войны предприятие сменило имя на Jaguar Cars Ltd.

www.jaguar.com.ua

21 ИЮНЯ 1893

Первое колесо обозрения («чертово колесо») появилось на выставке в Чикаго. Его диаметр составлял 75 метров, масса – 2000 тонн. Весившая 70 тонн ось колеса была на тот момент самой большой стальной кованой деталью в истории техники. Этот аттракцион создавался как американский ответ на башню Эйфеля.

columbus.gl.iit.edu



25 ИЮНЯ 1498

В Китае изобретена зубная щетка. Хотя жевательные палочки для чистки зубов применялись еще в Вавилоне более 5 тыс. лет назад, зубная щетка в привычном для нас понимании появилась только в XV веке: при ее изготовлении использовалась щетина дикого сибирского кабана и бамбуковая или костяная рукоятка.

www.oralb.com

28 ИЮНЯ 1644

Актер бродячей труппы Жан Батист Поклен впервые вышел на сцену под псевдонимом Мольер. Сын королевского обойщика и камердинера получил юридическое образование, но стал актером. Свое новое имя он прославил позже, став автором пьес, которые позволяют назвать Мольера создателем классической комедии.

www.site-moliere.com



29 ИЮНЯ 1174

День основания Полтавы. Впервые упоминается в Ипатьевской летописи под названием Лтава. Именно от этой даты было принято вести отсчет, хотя недавние археологические раскопки свидетельствуют, что поселение на этом месте существовало намного раньше и история города насчитывает более 1100 лет.

www.poltava.com.ua

30 ИЮНЯ 1859

Француз Жан-Франсуа Гравеле, более известный под псевдонимом Эмиль Блонден, впервые прошел по канату над Ниагарским водопадом. Это был один из нескольких его переходов, во время каждого из которых он исполнял различные трюки: переносил людей, садился посреди маршрута отдохнуть, передвигался на ходулях и т. п.

www.peopleplayuk.org.uk

Моз@ика

Рунет – без официального покровителя

Об этом мы узнали из материала, опубликованного сетевым обозрением Internet.ru. В нем, ссылаясь на исполняющего обязанности заведующего службой коммуникации Отдела внешних церковных связей Московского патриархата священника Михаила Прокопенко, сообщается, что назначения официального православного покровителя Интернета в ближайшее время не ожидается.

Помнится, пару лет назад вышеуказанный вопрос обсуждался вполне серьезно. Однако теперь один из главных российских церковных пиарщиков выразил мнение о том, что, дескать, в православии не существует практики назначения покровителя той или иной сферы человеческой деятельности. А люди, по его словам, сами ориентируются при выборе заступника какой-либо профессии, учитывая род мирских занятий святого.

В начале октября 2004 г. секретарь ученого совета Московской духовной академии Павел Великанов предложил объявить покровителем русского Интернета святителя Феофана Затворника, который много десятилетий активно общался с миром только с помощью писем. В декабре 2004 г. диакон Андрей Кураев выступил с предложением объявить таковым апостола Иоанна Богослова – автора одного из Евангелий.

А вот у других конфессий мнение иное. Так, например, недавно католики в седьмой раз отметили день небесного покровителя Интернета. В 1999 г. Папа Иоанн Павел II возложил эти обязанности на святого Исидора Севильского.

Причаливаем к «Фотопорту»

Популярность цифровой фотографии порождает сотни интернет-проектов, многие из которых заслуживают внимания наших читателей. Представляем вам фоторесурс, выполненный командой, уже имеющей опыт в данной сфере. В рамках сетевой деятельности издательства «Фотомедиа» существовал сайт Zoom. Однако после того как новое руководство компании прекратило выпуск журналов «Фотомагазин» и «Цифровое фото», этот ресурс также был закрыт.

Тем не менее редакционный коллектив «Зума» все же не изменил своим пристрастиям к освещению любимой темы в Сети и сконцентрировался на разработке ресурса «Фотопорт» (*www.photoport.info*), который недавно был запущен в эксплуатацию.

Руководитель проекта Андрей Шипилов (*ezhe.ru/fri/372*) рассматривает его как оболочку, объединяющую несколько самостоятельных ресурсов – тестовую лабораторию, новостную ленту, фотошколу, энциклопедию фотографии, галереи и многое другое. Пока еще не все задумки реализованы, но это дело ближайшего времени.

Блог



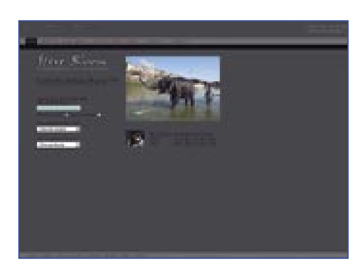
personal.novoteka.ru/main
Персональный поиск

Поиском информации в Интернете занимается практически каждый пользователь, а системы, которые подобно Яндексу утверждают, что с их помощью «найдется все», завоевали непреходящую популярность. На данном ресурсе предлагается весьма оригинальный сервис, позволяющий создать свою поисковую систему для себя и других. Вы можете приказать «Персональному поиску» проиндексировать ваш собственный сайт, а также другие интересующие вас Web-ресурсы.



www.i4giveu.com
Онлайновая исповедальня

Хотя концепция, положенная в основу этого ресурса, близка к идеям проповедников Web 2.0, мы все-таки включили его на страничку обзоров традиционных проектов. У многих из нас порой возникает желание покаяться в каких-то грехах и в идеале получить их отпущение. Но теперь не придется искать для этого батюшку или пастора – можно отправиться по указанному адресу и, как на духу, во всем признаться. А уж комьюнити решит, зачислять вас в грешники или в праведники.



www.stevebloom.com
Фотохудожник-анималист

Вы, вероятно, уже заметили, что в наших мини-обзорах Web-ресурсов довольно часто публикуются ссылки на сайты фотохудожников. Особенно нам нравятся те, кто запечатлевает незабываемые моменты из жизни дикой природы. К мастерам подобного направления относится и Стивен Блум. Посетив его официальный сайт, вы получите истинное наслаждение от созерцания животных в естественных условиях. Кстати, здесь очень грамотно реализована система поиска фотографий.



www.fabchannel.com
Канал живой музыки

Отнюдь не всегда доступные вам телевизионные и радиоканалы способны предоставить возможность насладиться живыми выступлениями интересных музыкантов. Некоторые исполнители крайне редко попадают в ротацию. Один из выходов – воспользоваться услугами интернет-канала Fabchannel.com. В его архивах хранятся видеозаписи около 400 концертов. Радует жанровое разнообразие – рок, хип-хоп, фолк, авангард и масса других современных музыкальных течений.

Сайт месяца »



webbyawards.com
Сетевой «Оскар»

Во Всемирной Сети существует огромное множество всяческих конкурсов, рейтингов и «раздач слонов». Все же наиболее престижными считаются премии Webby Awards, которые называют сетевыми «Оскарами». Однако в отличие от киношных наград лауреатов определяют не только члены уважаемого академического жюри, а еще и обычные пользователи. Да и номинаций здесь куда больше – почти семьдесят. Десятая юбилейная церемония состоялась 9 мая. О ее триумфаторах мы вам еще расскажем.



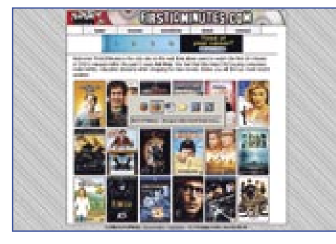
www.drive.ru
Об автомобилях – с драйвом

В семействе русскоязычных автомобильных сайтов появился амбициозный новичок. Он привлекает агрессивным (в хорошем смысле слова) дизайном и весьма приличным литературным слогом, кстати, тоже не лишенным того самого драйва, который заявлен в его адресе. Процитирую фрагмент из своеобразного манифеста создателей сайта: «Всех нас объединяет одно. Покупая автомобиль, мы уже не хотим просто ехать, мы хотим получать удовольствие – нам нужен драйв».



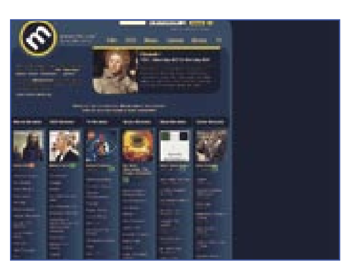
oneredpaperclip.blogspot.com
Махнемся не глядя

У автора этого блога все началось с простой канцелярской скрепки. А сам блог является, с одной стороны, хроникой событий, с другой – помогает своему создателю в осуществлении мечты. Желание похвальное – иметь собственный дом. Старт к намеченной цели состоялся с обмена скрепки на шариковую ручку в виде рыбки. Далее в цепочке – ручка от двери, походная печь, электрогенератор, снегоход, турпутевка, минивэн, контракт с музыкальной студией и год бесплатного проживания в доме в Фениксе.



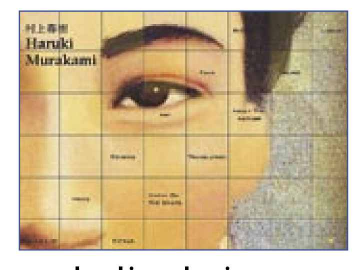
first10minutes.com
Первые десять минут

Как вы считаете, можно ли, посмотрев первые 10 минут кинофильма, составить впечатление о нем и решить, стоит ли тратить на него пару часов своего драгоценного времени? В принципе, чаще всего с этим можно согласиться. Вот на такой идее и построена работа данного ресурса. В его загашниках хранятся фрагменты картин, вышедших за последние пять лет на DVD. Слишком большой трафик не потребуется, ибо картинка попадает на компьютер пользователя в виде потокового видео.



www.metacritic.com
Здесь рецензируют все

С каждым днем ориентироваться в мире развлечений становится все труднее и труднее. На головы бедных потребителей обрушивается огромное количество кинофильмов, музыкальных дисков, компьютерных и видеоигр, телевизионных шоу, книжных бестселлеров. Тут уж без грамотного гида никак не обойтись, и «Метакритик» приходит на помощь. Здесь аккумулируются сведения о рецензиях и оценках, выставленных новым продуктам авторами всевозможных онлайновых и печатных изданий.



www.harukimurakami.com
Самый музыкальный писатель

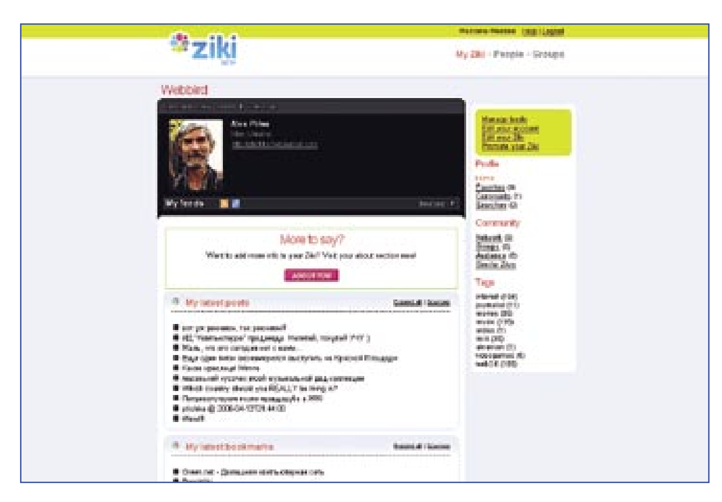
Уже несколько лет в среде интеллектуалов почитают японского писателя Харуки Мураками и его творчество. Но на его официальный сайт я забрел только сейчас и, как говорится, немножко прибалдел. Не хотелось уходить с титульной странички, музыка действовала просто завораживающе. Не сомневаюсь, что литературно-музыкальное путешествие по сайту принесет и вам массу незабываемых впечатлений. Претендент на Webby Award в номинации «Знаменитости».



www.bebopjeans.com
Джинсы, птички и цветочки

Кто бы мог подумать, что компания, производящая джинсы (в основном для представительниц прекрасного пола), соорудит себе настолько элегантный, даже поэтичный сайт. Все перемещения по нему сопровождаются прелестными флэш-анимациями, главные роли в которых отданы цветам и птицам, хотя джинсы тоже присутствуют. Нет, не зря сотворившие его дизайнеры удостоились номинации на Webby Award в категории «Лучшее использование анимации».

Моз@ика 2.0



Ziki.com



Как мы уже отмечали, у появляющихся в Рунете проектов, исполненных в стиле Web 2.0, есть хорошие зарубежные образцы для подражания. Так, Comby.ru может многому поучиться у Ziki. Этот ресурс относится к категории так называемых социальных сетей. Основная задача подобных проектов – упрощение поиска людей и их групп. Причем цели контактов могут быть самыми разнообразными – от обычного общения по интересам до деловых переговоров.

А кроме того, аккаунт на Ziki позволит вам сотворить некий цифровой образ собственной персоны, собрав в одном месте свои записи из блогов, фотоленты, интернет-закладки, аудио- и видеоматериалы, события из календаря и т. п.

Вы, вероятно, уже поняли, что для этого применяется RSS-технология. Нетрудно догадаться, что каждый пользователь Ziki имеет право «повесить на себя» всяческие метки (теги), характеризующие его персону. Чем тщательнее будет составлен профайл участника социальной сети, тем больше шансов, что ему удастся установить нужные контакты. Кстати, регистрируясь, не забудьте добавить тег Ukraine (к сожалению, теги, написанные кириллицей, Ziki не понимает), так мне легче будет вас найти.



Orangoo.com/spell



Любой славянин, пользующийся компьютером и в том числе Интернетом, прекрасно знает: кодировки – дело тонкое. Частенько бывает так, что, несмотря на все прелести какого-нибудь продвинутого Web-сервиса, он не подходит отечественным сетенавтам из-за отсутствия поддержки кириллицы. Посему сетевое приложение, умеющее проводить проверку орфографии на 27 языках, включая русский, и при этом совершенно бесплатное, безусловно, заслуживает внимания.



Comby.ru

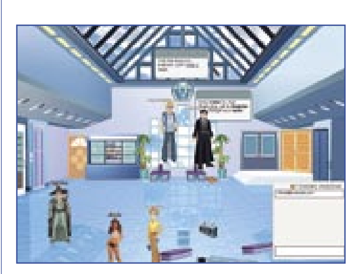


В конце апреля открылась бета-версия проекта comby.ru. По своей концепции ресурс близок к так называемым социальным сетям. Своей целевой аудиторией его создатели считают молодежь и полагают, что их продукт будет способствовать общению пользователей, поможет им легко и просто устанавливать полезные контакты, в конце концов, что немаловажно в юношеском возрасте, даст определенный шанс для самовыражения.

Из названия становится понятно, что пользователей ждет своеобразная комбинация разнообразных сервисов. И действительно, здесь можно завести собственный блог (с настраиваемым дизайном, тегами и поддержкой RSS-лент), разместить архив фотографий, создать сообщество по интересам. Кстати, в хранилище фотодокументов также отлично работают теги.

С социальными сетями comby.ru роднит система дружеских контактов с возможностью отслеживания цепочек связей между пользователями ресурса. К полезным дополнениям отнесем службу размещения объявлений об обмене, покупке, продаже и т. п., сервис поиска друзей, одноклассников, бывших коллег и просто нужных людей.

На comby.ru весьма грамотно реализован поиск, причем он проводится по следующим категориям: пользователи, комментарии, объявления, блоги, т. е. фактически по всему контенту сайта.



Hive7.com



В мини-обзорах рубрики «Мозаика 2.0» мы рассказываем о более или менее серьезных ресурсах и приложениях. Но Ajax вполне пригоден и для того, чтобы создавать сетевые развлекалочки. Ярким примером может служить Hive7. Нельзя сказать, что это полноценная игра, скорее мы имеем дело с неким концептом. Тем не менее исследование онлайнового мира в «Седьмом улье» даст вам возможность расслабиться, пообщаться с народом, поиграть в настольные игры и т. п.

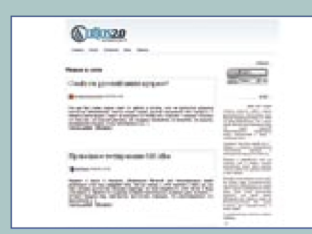


iRows.com



В прошлом номере журнала мы информировали вас об офисных приложениях, например об ajaxWrite, выполняющем функции онлайнового текстового редактора. Теперь обратимся к электронным таблицам. Ясное дело, что полноценного заменителя Excel вы пока в Интернете не найдете, но кое-что имеется. Попробуйте протестировать iRows. Работа с ним затруднений не вызывает, к тому же он поддерживает импорт из форматов XLS (Excel) и ODS (OpenOffice Calc).

Сайт месяца »



atlas20.com
Первая русскоязычная блогосеть по теме Web 2.0

Запущен в эксплуатацию проект Atlas 2.0. Это первая русскоязычная сеть блогов, посвященных Web 2.0. Основная тематика – новости, обзоры технологий, сервисов и программных продуктов. На начальном этапе контент «Атласа» базируется на четырех блогах. Будем надеяться, что с течением времени их станет больше.



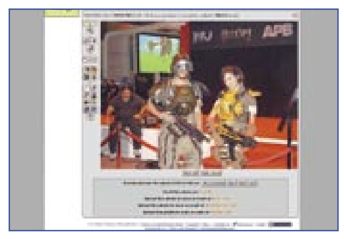
toread.cc



Достаточно часто встречаются ситуации, когда в процессе серфинга по Сети вы обнаруживаете массу интересных материалов, а читать их все попросту нет времени. В таких случаях на помощь придет оригинальный сервис toread. Пользоваться этой службой крайне просто. На указанный при регистрации почтовый адрес приходит послание со ссылкой на ваш уникальный букмарклет.

Теперь нужно сделать маленькое отступление для того, чтоб пояснить значение данного термина. Он как бы склеен из двух слов – bookmark (закладка) и applet (приложение). То есть это небольшая программа, обычно написанная на javascript, пиктограмму для запуска которой можно помещать на панель браузера.

Итак, если вы захотите изучить подробнее обнаруженную в WWW страницу, просто запускаете букмарклет, и через несколько мгновений письмо с ее содержимым прибывает в ваш почтовый ящик.



Phixr.com



Постепенно в онлайн перемещается все больше и больше приложений из «джентльменского набора»: текстовые процессоры, электронные таблицы, органайзеры и т. п. Появились и первые графические редакторы, предназначенные прежде всего для обработки фотоизображений.

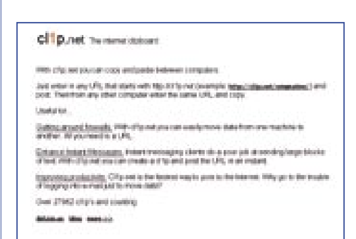
Одним из наиболее популярных является Phixr. Что ж, его функциональные возможности не уступают, а в чем-то и превосходят штатный Paint из Windows. Сетевой редактор позволяет кадрировать и масштабировать картинку, осуществлять поворот и зеркальное отражение, к тому же снабжен средствами борьбы с пресловутым эффектом «красных глаз». При желании фотографию можно «вставить» в рамочку, сделать цветное изображение черно-белым или «перекрасить» в стиле старинных снимков (сепия), добавить текст. К числу достоинств Phixr следует добавить хорошую интеграцию с различными онлайновыми фотохранилищами (Flickr, Photobucket, Photolog).



lib.rario.us



В жизни любого коллекционера наступает момент, когда без каталога его собрания сокровищ обойтись никак нельзя. Lib.rario.us позволит вам «за бесплатно» разместить перечень своих книг, DVD или Audio CD в Сети, а заодно познакомить с ним публику.



cl1p.net



Похоже на то, что пришла пора заводить нечто вроде банка или инкубатора идей и предлагать их разработчикам для реализации. Но уже сейчас попадаются готовые проекты, гениальные в своей простоте. В качестве примера назовем онлайновый «буфер обмена» cl1p.net.

Отправляемся по указанному адресу. Задаем собственную метку. Генерируется страничка *cl1p.net/метка*. Теперь все в ваших руках. Можете ввести нужный текст, загрузить файл (объемом до 2 MB), выбрать подходящий срок хранения информации, защитить свои «владения» паролем. А потом, зайдя в то же самое место, но уже с другого компьютера (например домашнего), вы преспокойненько извлечете из буфера то, что положили.

Скованные одной сетью

Максон Пуговский

Блоги и онлайновые дневники привели к революции в западных массмедиа. Они стали двигателем прогресса – инвесторы снова уверовали в Интернет и профинансировали бум Web 2.0. Сотни новых сервисов наполнили блогосферу поводами для обсуждений и средствами из рекламных бюджетов. Следующим этапом развития стали блоггерские сети.

Блоггеры всех стран, объединяйтесь

Одна из основных тенденций англоязычной блогосферы – создание сетей тематических ресурсов (blog networks).

Профессиональные и начинающие участники этих сообществ объединяются для совместного продвижения своих сайтов и привлечения рекламодателей.

Блоггеры с самого начала помогали друг другу в поиске читателей. В конце 90-х годов, когда блоги окончательно выделились в самостоятельный жанр, каноническим элементом их оформления стал блогролл (blogroll). Это список ссылок на другие подобные ресурсы, которые нравятся автору сайта. Находится он обычно где-нибудь в боковом навигационном меню. Система блогроллов в некоторой степени оказалась прообразом блоггерских сетей. На сегодняшний день размещение перекрестных ссылок – лишь один из многих инструментов раскрутки сайтов.

Четкое определение и классификация блоггерских сетей будут довольно громоздкими. Условно их можно разделить на два основных типа: «общественные» и «коммерческие», хотя грань между ними размыта. В общественную сеть чаще всего входят тематические ресурсы, освещающие широкую сферу деятельности, например Web 2.0 или искусство. Главная цель такой сети – рассказать заинтересованным читателям о других сайтах смежной тематики. Добровольный профсоюз практически не навязывает участникам правил и обязательств, кроме требования придерживаться определенного уровня качества. «Членский взнос» ограничивается размещением логотипа, который ведет на центральный сайт со списком участников.

Для матерых блоггеров и любителей, которые присоединяются к коммерческим сетям, один из основных мотивов – потенциальная прибыль. Примечательно, что блогиздательства, стоявшие у истоков этих сетей, были чисто коммерческими предприятиями.

Рекламный контекст

Сетевое блоггерство утвердилось в 2002–2003 гг., когда были основаны первые успешные холдинги тематических блогов – Gawker Media и Weblogs, Inc., их мы уже сравнивали («ДПК», № 5, 2006). Они и поныне остаются могучими игроками рынка, на которых равняются представители второго, третьего и прочих эшелонов.

Организаторы коммерческой сети координируют общие усилия, занимаются маркетингом, юридическим сопровождением, спонсорством, продажей рекламных площадей и партнерскими программами. Существуют две основные модели распределения прибыли между рядовыми участниками и руководством.

Некоторые блоггерские сети платят стабильную зарплату, если автор выдает на-гора дневную норму текстов, и премиальные за статьи, вызывающие скачки трафика. Так поступают крупные издатели с большими доходами, которые считают, что слишком жирно будет отстегивать участникам процент от прибыли. Сообщества же с минимальным доходом и без первоначальных инвестиций предпочитают заключать контракты, где оговорено, в каком соотношении будут распределяться будущие барыши. Многие сети одновременно практикуют обе финансовые модели в различных комбинациях.

У новичков главные статьи кровных доходов – контекстная реклама и партнерские программы. Устоявшиеся и популярные блоги, помимо всего прочего, крутят баннеры, оплаченные именитыми рекламодателями.

Перед основателями блоггерских сетей, которые выходят на рынок,

встает целый ряд проблем. В когорту избранных пробиться сложно, потому что популярные и богатые со временем становятся только популярнее и богаче. Уже недостаточно распространения сведений по сети «из уст в уста», чтобы завоевать место под солнцем. Успеха добиваются те, кто применяет традиционные методы офлайнового пиара. А также те, кто очень качественно освещает новую нишевую тему. Однако «бесхозных» направлений в англоязычной блогосфере почти не осталось.

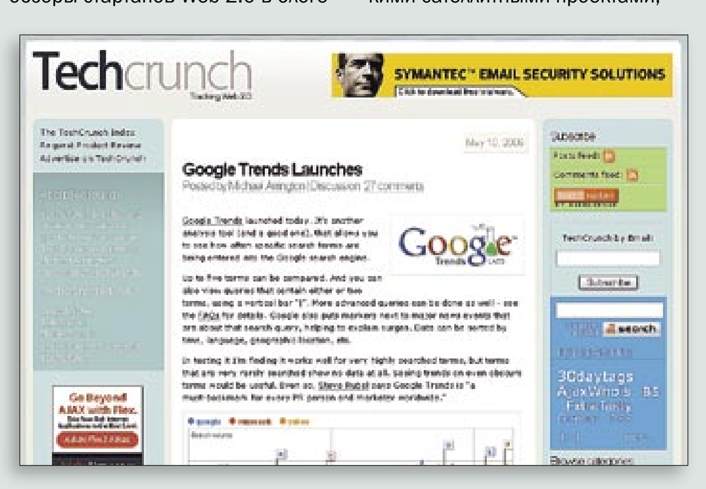
Еще одна головная боль менеджеров комерческой сети – контроль за качеством, а также соблюдением блоггерами нетикета и внутренних правил. Непрофессиональные публицисты могут невзначай стянуть чужие материалы, обнародовать непроверенные факты или откровенные выдумки, а иногда норовят вступить одновременно в несколько блоггерских сетей.

Фигаро здесь, Фигаро там

Правила некоммерческих сетей допускают членство в других объединениях. Блог TechCrunch.com и сопутствующие Web-ресурсы иллюстрируют возможность многоярусного участия, когда группа сайтов входит сразу в несколько сетей разного уровня, которые нанизываются друг на друга, как матрешки.

Майкл Аррингтон начал писать обзоры стартапов Web 2.0 в блоге TechCrunch.com с июня прошлого года. Благодаря этому он превратился в одного из самых влиятельных блоггеров Силиконовой Долины. Директора IT-компаний записываются к нему в очередь и устраивают персональные презентации продуктов. У сайта более 50 тыс. RSS-подписчиков, а 60% посетителей пользуются браузером Firefox.

TechCrunch обзавелся несколькими сателлитными проектами, объединенными в Crunch Network. CrunchNotes.com – короткие сообщения и мысли, которые не вписываются в концепцию главного блога. MobileCrunch.com – обзоры сервисов мобильных операторов и новинки технологий. TalkCrunch.com – еженедельный подкаст. Кроме того, основной блог выходит в переводе на французский.



Собственная сеть не мешает Майклу Аррингтону участвовать в общественной Web 2.0 Workgroup (*web20workgroup.com*), в которой состоят ведущие блоги, освещающие Интернет нового поколения. Кроме того, «кранчи» Tech и Mobile входят в сеть FederatedMedia.net, которая выступает рекламным агентом самых популярных англоязычных блогов.

Однако владельцы коммерческих сетей обычно не разрешают участникам присоединяться к конкурентам. Блоггеру вступление в подобное сообщество может принести как преимущества, так и ущерб. Насколько выгодно влиться в тот или иной блоггерский коллектив, зависит от правил конкретной сети.

Сетевой маркетинг

После продажи сети Weblogs, Inc. закончились дискуссии о том, можно ли заработать пристойные деньги на блогах. Опытные блоггеры ринулись открывать собственные сети. А многие новички вливаются в блогосферу, потому что хотят получать вознаграждение, описывая свои увлечения или любимое дело. В ближайшие годы рынок блоггерских сетей будет интенсивно расти, по крайней мере до окончания эпохи благоденствия Web 2.0. Но даже возможный «крах доткомов 2.0» уже не сможет загнать джина назад в бутылку.

К настоящему времени наметился ряд тенденций, которые позволяют прогнозировать дальнейшее развитие блоггерских издательств. Появятся коммерческие программные платформы, заточенные под менеджмент блоггерских сетей. Развернется борьба за «независимые звезды» и переманивание авторов. Конкуренция усилится, поэтому сети будут укрупняться и сливаться. Крупные медиахолдинги скупят самые раскрученные проекты и интегрируют их в свои разветвленные структуры.

Цена выхода на рынок через несколько лет существенно возрастет, и новичкам пробиться в лидеры будет практически невозможно. Уже сейчас позиции Gawker и Weblogs кажутся непоколебимыми. Поэтому прогнозируется рост количества специализированных объединений, освещающих узкую тематику, но подробно и глубоко. Одно из проявлений специализации – локальные сети, описывающие жизнь регионов и крупных городов от и до. Появится множество национальных сетей, напоминающих лучшие англоязычные аналоги, но меньшего масштаба.

Сетевой мониторинг

Одна из коммерческих сетей BlogMedia.biz озадачилась наблюдением за бизнесом коллег и для этой цели создала два сайта. Blognetworkwatch.com собирает вести с блоггерских полей: расширения, слияния, закрытия, новые ресурсы и тому подобное. Blognetworklist.com содержит список блоггерских сетей: на сегодняшний день они мониторят 75 объединений, в которых состоит более 1500 блогов. Используя статистику поисковиков, следят за количеством внешних ссылок на Web-сайты и на их базе формируют условные рейтинги. В списке перечислены в основном англоязычные сети.

В феврале BlogMedia.biz разжилась довольно популярным ресурсом о блоггерском бизнесе – был куплен blogherald.com, входивший в b5media.com. Приобретение обошлось то ли в 25 тыс. долл., то ли дороже.



Популярные блоггерские сети

9rules.com

Большая сеть из 150 блогов, слившихся воедино на общественных началах. Основатели периодически объявляют конкурсы на прием заявок и отбирают лучших из лучших. Отличительная черта «правильных» блогов – классный дизайн. Помимо внешних достоинств своих сайтов, кандидаты должны показать, что регулярно и «с энтузиазмом» пишут статьи на любимую тему. Еще одно требование: участвовать в жизни сообщества и помогать друг другу советом.



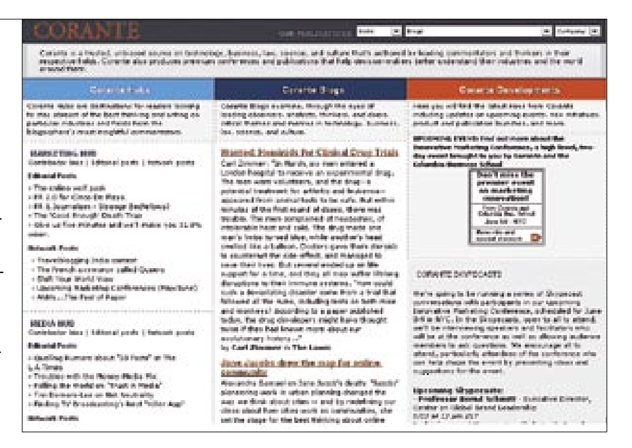
b5media.com

Обширная коммерческая сеть, открытая тремя известными блоггерами в сентябре прошлого года и насчитывающая более 120 ресурсов. Один из основателей – австралиец Даррен Ровз, автор популярного сайта ProBlogger.net, на страницах которого делится с тысячами читателей опытом успешной блоггерской деятельности. Пока что сеть не приносит бешеной прибыли, однако быстро обрастает новыми участниками. Сайты сгруппированы по тематическим каналам на любой вкус: от искусства и рукоделия до путешествий и видеоигр.



corante.com

Старейшая блоггерская сеть, основанная в 2000 году, но так и не ставшая понастоящему популярной. До сих пор здесь около 450 тыс. посетителей в месяц, что достаточно скромно по западным меркам. Поэтому ее организаторов сложно назвать основоположниками тренда. Однако в Corante участвует несколько стоящих блогов, наиболее известный из которых – eHub (emilychang.com/go/ehub). Эмили Чанг ежедневно без лишних слов пишет «о главном» – о стартапах Web 2.0, предоставляя ссылки с описанием в одну строку.



wurk.net

Блоггерская сеть с узкой специализацией – профессии и карьерный рост в разных отраслях. Яркая особенность сети – оригинальный, эстетичный и продуманный дизайн портала. Wurk.net работает с ноября прошлого года, но организаторы настроены решительно и на трех десятках сайтов останавливаться не собираются. Есть как общие сайты о кадровой политике, домашней занятости или странных специальностях, так и отраслевые секции, посвященные, например, рекламе или медицине. Некоторые разделы еще пустуют из-за отсутствия авторов.



Тематические блоггерские сети

blogsisters.blogspot.com
только для женщин

bostonwebproperties.com
блоггеры Бостона

bubble20snarkgroup.com
сарказм Web 2.0-пессимистов

dailypixel.com
канадские блоги

gothamistLLC.com
Шанхай, Лондон, Париж и 12 городов Северной Америки

knowmoremedia.com
сухо и чопорно о бизнесе

lippedmedia.com
мода и аксессуары

lockergnome.com
инфотехнологии

momandpopblog.com
мамы и папы ведут блоги

moneyblognetwork.com
деньги-деньги, дребеденьги

prblogs.org
студенты и практикующие Public Relations

randomshapes.com
только для подростков

revenews.com
заработок в онлайне

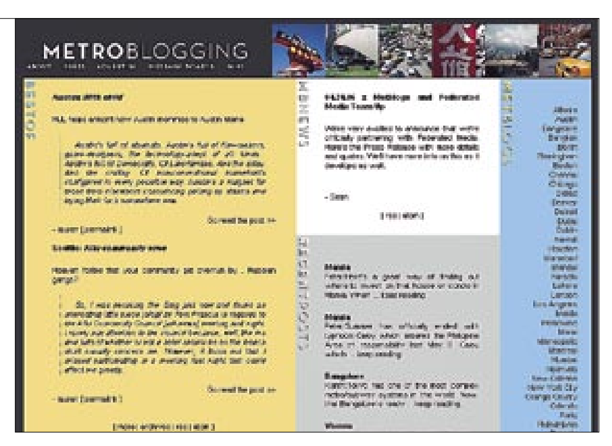
sbnation.com
американские спортивные лиги

sportscartel.com
спортивные блоги

thepodcastnetwork.com
сеть подкастеров

metroblogging.com

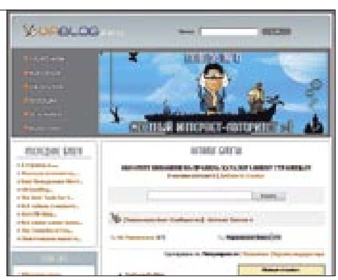
45 англоязычных блогов, посвященных разным городам мира. Две трети метрополисов, конечно же, расположены в Северной Америке, но в списке есть и Карачи с Лахором. Прямая речь горожан позволяет взглянуть на картинку реальной жизни людей. А читатели блога всегда в курсе интересных событий на улицах родного города. В следующий раз, когда соберетесь в Стамбул, Вену или Бангалор, спрашивайте у «метроблоггеров», какие сувениры прихватить из Украины.



Шаром покати

А где же объединения тематических блогов Уанета или Рунета? В России есть всего одна сеть mazoo.net, заявившая о коммерческом уклоне. В нее входит около десятка блогов, на которых появляется по 2–3 статьи в месяц, а иногда вообще не появляется ни одной. Без перебоев функционирует только blogger@work (*wp.mazoo.net*), посвященный блоггерству. Еще одна точка соприкосновения российских блоггеров – рейтинг и сервис Blogus.ru, запущенный в тестовом режиме.

В Уанете можно взглянуть разве что на каталог my.uablog.info, включающий около 40 украинских блогов, а также на рейтинг top.blog.net.ua, в котором числится меньше десяти участников. Но, вполне возможно, что года через два появится



повод написать обзор украинских и российских блоггерских сетей.

Участие в блоггерской сети

Преимущества

1 Рост посещаемости. Участники сети ссылаются друг на друга, что сразу приносит дополнительный трафик. Параллельно за счет роста индекса цитирования повышается позиция в рейтингах поисковых серверов, а это также увеличивает приток посетителей.

2 Рост доходов. Раскруткой сайта и поиском рекламодателей занимаются сотрудники центрального офиса на более-менее профессиональном уровне. Деньги на счет начнут капать быстрее, чем при автономных усилиях.

3 Решение организационных вопросов. Фундаторы сети уладят множество проблем – от технических до правовых. Они даже могут разработать блог с нуля и разместить на своем хостинге. Блоггеру остается лишь творить контент.

4 Обмен опытом и общение. Внутри сети между блоггерами формируются дружелюбные и доверительные отношения. Из внутренних блогов, чатов или wiki участники черпают опыт и вдохновение.

5 Крутизна. Затесавшись в известную сеть, блоггер автоматически повышает свою репутацию на несколько пунктов. В конце концов, сетевое блоггерство приносит моральное удовлетворение.

Недостатки

1 Ущемление авторских прав. При вступлении в сеть стоит пристально приглядеться к подводным юридическим камням. Кто окажется владельцем созданных вами текстов, фотографий, дизайна, доменного имени? Каковы условия выхода?

2 Разделение прибыли. Блоггер делит доходы с сетью в процентном соотношении либо получает за труды фиксированный гонорар и нерегулярные премии. В любом случае финансовый поток придется разделить.

3 Ограничения. Возможно, потребуется «рихтовка» дизайна готового сайта. Как минимум размещение логотипа и ссылок на участников сети. Иногда правила регулируют стилистику, участие в социально-политических акциях и т. п.

4 Рост ответственности. Организаторы сети выдвигают определенные требования к частоте и количеству обновлений. Сетевому блоггеру сложнее взять отгул на неделю, потому что хобби превращается в работу.

5 Риски для репутации. Сеть продвигается под общим брендом, и все участники в равной степени отвечают за успех предприятия. Ошибочные действия организаторов или коллег могут потянуть вниз успешный блог.



Сколько стоит блог?

В октябре корпорация AOL купила блоггерскую сеть Weblogsinc.com за предполагаемые 25 млн. долл. Тристан Луи, воспользовавшись статистикой Technorati.com, подсчитал, что при такой сумме внешняя ссылка с чужого блога на один из сайтов Weblogs, Inc. стоит $560. В блогосфере принято оценивать не посещаемость или трафик, а именно количество линков с других Web-ресурсов. Учет перекрестных ссылок блогосферы ведет как раз поисковик Technorati.

Взяв за основу эту сумму, Дейн Карлсон создал скрипт (*www.business-opportunities.biz/projects/how-much-is-your-blog-worth*), который динамически подсчитывает стоимость любого блога на основе данных Technorati и выдает результат в табличке с портретом президента Бенджамина Франклина. Блоггеры любят украшать боковые меню сайтов всякими красочными кнопками, поэтому «Франклин powered by Technorati» быстро завоевал популярность. Шутливая картинка создает впечатление, будто блоггеры днем и ночью размышляют, как бы выгоднее продаться.



«Шаровое видео»

Видеообменные сервисы

Максон Пуговский

Скоростной доступ к Интернету меняет привычки людей по использованию Сети. Возникает масса сервисов и сайтов, рассчитанных на постоянное и быстрое соединение. На сегодняшний день один из самых горячих рынков Всемирной Сети – видео. Еженедельно открываются порталы для хранения домашних роликов, ведения видеоблогов, просмотра телепередач в онлайне.

Меняю видео на видео

Главный козырь большинства видеосервисов – размещение пользовательских файлов. Домашнее видео, загруженное на сервер, увидят и друзья, и зрители со всего мира. А счетчик покажет, сколько сотен или тысяч раз просмотрели репортаж с вечеринки в честь вашего дня рождения либо короткометражный фильм о любимой кошке.

Многие привыкли хранить фотографии в Сети, и термин «фотообмен» (photosharing) можно считать устоявшимся. Примерно такие же функции у порталов по «видеообмену» (videosharing). Загрузив на сервер свои нетленки, вы выставляете их либо на всеобщее обозрение, либо для друзей, а может, спрячете исключительно для личного просмотра.

Подавляющее большинство сервисов позволяет разместить специальный плеер на странице собственного сайта или блога. Посетители нажимают кнопку *play*, и начинает проигрываться видео. Если ваш дневник не позволяет встраивать объекты на страницу, то публикуйте или рассылайте по почте прямые ссылки на видеофрагменты.

Достоинство видеообменных порталов в том, что даже без собственного блога или домашней страницы можно найти достаточно зрителей. Если сняли что-то интересное, то ссылки из внешних источников появятся и без вашего участия.

Пристроив плоды своего творчества, оглядитесь по сторонам – здесь раскинутся терабайты интересных, смешных, драматических, странных и, чего уж там, бездарных клипов. В прошлом номере мы писали о видеоблогах и широких просторах влогосферы. А ведь влоги – лишь частица того, что найдется в ближайшем пункте обмена видео.

Чтобы поглазеть на богатства видеопорталов, не обязательно регистрироваться. Но как постороннему вам будут закрыты комментарии, голосования, личный список избранных клипов и другие мелкие радости авторизированных пользователей.

Бизнес видеоменял

Колоссальный трафик, орды посетителей и взрывная динамика роста привлекают сотни компаний. Ведущие интернет-корпорации и десятки новичков интенсивно заполняют рынок своими предложениями. Сюда пришли теле- и кинокомпании, размещающие на видеообменных серверах тизеры передач и фильмов. Креативная реклама как никогда в моде – помимо телевизионных показов, здесь обеспечены сотни тысяч просмотров.

Видеосервисы – плоть от плоти концепции Web 2.0. Компания создает платформу, а содержимое предоставляют рядовые пользователи. Чем выше активность каждого, тем ценнее ресурс для участников.

Однако бизнес-модель прожорливых служб до конца не ясна. Доходы от рекламы не покрывают расходов на хостинг и трафик. Плата за расширенные возможности редко предусмотрена, и пока что пользователей завлекают полной бесплатностью.

У создателей видеослужб имеется несколько проблем. Самая простая – обеспечение работоспособности – решается путем закупки дополнительных серверов. Сложнее с авторскими правами и порнографией. Первое грозит исками, а второе – общественным поруганием и недовольством рекламодателей. Пользователи так и норовят загрузить полные версии телепередач или поделиться сексуальным опытом. Проверять все клипы невозможно, поэтому на большинстве порталов предусмотрены «флаги». Заметили сомнительный клип, нажали кнопку *flag this*, и модератор знает, на что обратить внимание.

Еще одна проблема видеообменников – YouTube.com, самый популярный портал, рядом с которым все остальные выглядят мелочью. Разве что Goggle Video («ДПК», № 4, 2006) может с ним тягаться.



Идолопоклонники

Вокруг видеообменных серверов расплодилось множество сопутствующих блогов и приколов. Например конкурсы, пародирующие Pop Idol. Участники загружают на сервер видео и подают заявку на такие сайты, как googleidol.com или youtubeidol.com. Традиционные дисциплины: видеоклип на собственную музыку или синхронное открывание рта под звуки известной мелодии. Победителя определяет голосование посетителей. У глуповатых на вид персонажей шансов на победу обычно больше.

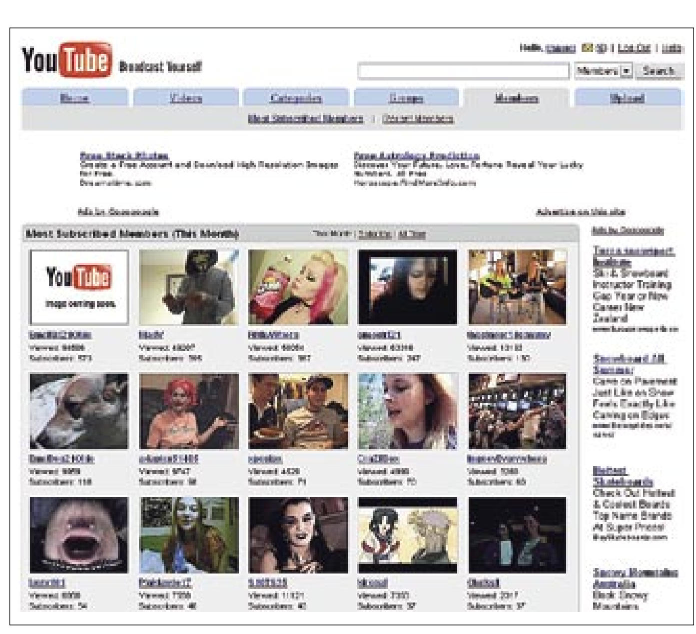
Твоя «Труба»

youtube.com

YouTube.com открылся в феврале 2005 г. и быстро занял ведущую позицию среди хранилищ пользовательского видео. Портал постоянно пополняется новыми функциями. Прочие игроки рынка развиваются с оглядкой на лидера, пытаясь обеспечить такую же функциональность и добавить пару уникальных возможностей.

На «Трубе» удобные профайлы пользователей – сразу видно всю информацию, которую автор пожелал раскрыть о себе, а также списки видео, избранного, друзей, доску объявлений.

Каждый может создавать тематические группы, открытые для всех желающих либо приватные. Списки популярных клипов, а также поиск по категориям, описанию и тегам помогут отыскать самые интересные кадры. Из приглянувшихся роликов можно формировать плейлисты, а про обновления друзей или удалого оператора поведает подписка. Вследствие постоянного нарушения копирайтов загружаемые файлы ограничены размером в 100 MB и продолжительностью в 10 минут. Для тех, кому действительно нужно больше, предусмотрены бесплатные «режиссерские» аккаунты.







Космические величины

Один день YouTube в цифрах:

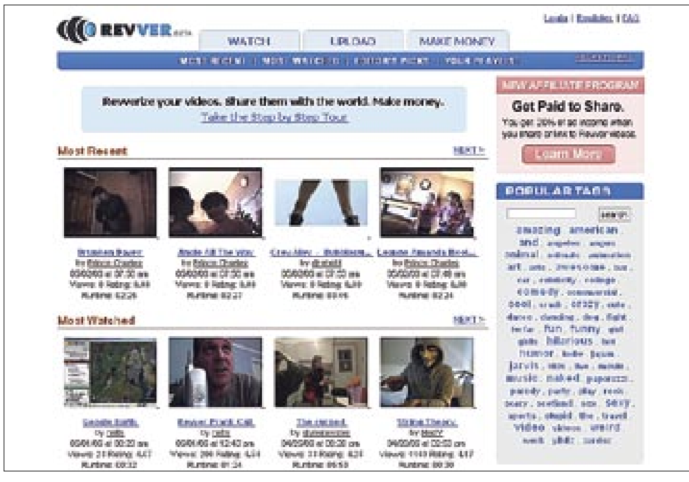
- 35 тыс. загрузок видео на сервер
- 40 млн просмотров видео
- 200 TB трафика
- $1 млн за трафик в месяц (данные журнала Forbes)

Пользователи любят трепать нервы модераторов – размещают эротические ролики на грани фола, но все-таки недостаточно откровенные, чтобы нашлись основания для их удаления. Традицию подхватили порносайты: в конце пикантного, но «приличного» видео показывают ссылку на Web-ресурс, где приютилось продолжение. Как и любое крупное онлайновое сообщество, YouTube не всегда безопасен для детей.

Общение на подобных сайтах – вещь второстепенная. Обсуждений в группах мало, комментарии односложные и глубиной мысли редко поражают. Главное – картинка, а тексты и в Живом Журнале писать можно.

Рекламная пауза

revver.com



RevVer делится с пользователями рекламными доходами. Но реклама размещается не на страницах портала, как везде, а присоединяется в конце видео. За каждый просмотр вашего клипа начисляется 20%, а за переход по ссылке – 50% от того, что платит рекламодатель. Загрузка видео на сервер осуществляется с помощью специального клиента.

Интересная идея, однако опробовать сложно. Платежи осуществляются через систему PayPal, которая в таких «рискованных» странах, как Украина или Россия, не функционирует. Судя по количеству просмотров, сервис пока что ажиотажа не вызвал.

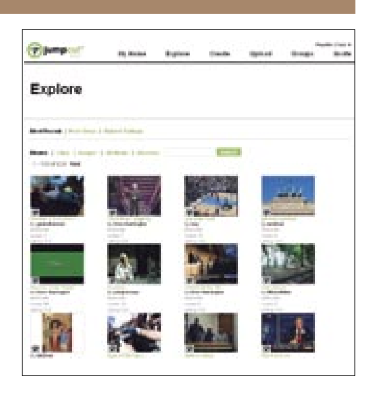
Онлайновый монтаж

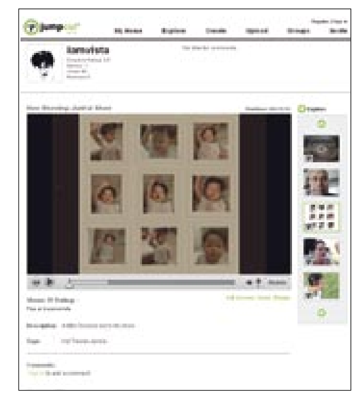
jumpcut.com

Качественный сервис с творческим подходом. Монтируйте видео прямо на сайте с помощью специального редактора. В нем найдется достаточно веселых спецэффектов, чтобы оживить ролик. Для фильма можно взять фрагмент чужого видео, если автор разрешил такую опцию. Загружайте также фото и аудио для создания слайдшоу и наложения звука на смонтированные фильмы.

Максимальный размер воспринимаемых файлов – 50 MB. Предусмотрен экспорт фотографий с модного сервера Flickr.com, однако с нескольких попыток так и не удалось вытянуть оттуда необходимые файлы. На стадии беты еще не все работает гладко.

Если не устраивает YouTube, то в первую очередь взгляните на Jumpcut. Кроме того, вскоре начнется тестирование похожего сервиса с онлайновым редактированием motionbox.com, которому пророчат большое будущее.







Убежища для видео

Видеообменники

broadbandsports.com
castpost.com
clipshack.com
evideoshare.com
eyespot.com
gofish.com
grouper.com
myvideokaraoke.com
ourmedia.org
photobucket.com
putfile.com
sharkle.com
videoegg.com
vimeo.com
vmix.com
vsocial.com
zippyvideos.com

Блоги, фото и видео

bolt.com
buzznet.com
dailymotion.com
esnips.com
lifelogger.com
vidilife.com

Смешное видео

bofunk.com
metacafe.com
stupidvideos.com

Видео с мобилок

flukiest.com
pixpulse.com
shozu.com
textamerica.com
watchmedoing.com
xanco.com
xicast.com

Выбор зрителей

videobomb.com
videosift.com
vurbs.com

Полный фарш

myspace.com

Видеообмен – один из многих сервисов MySpace, доступных 80-миллионной армии юзеров (ежедневно регистрируется 250 тыс. новых участников). Сегодня он перегружен функциями под завязку, но пользователей, похоже, это не смущает. А три года назад все начиналось с дневников, как на LiveJournal. Ныне «бегемот» Интернета по просмотрам страниц занимает второе место после Yahoo!

За прошлый год многие блог-порталы почувствовали спрос на видео, поэтому начали предлагать



соответствующие сервисы наряду с привычным фотообменом. Однако по функциональности они, как правило, уступают специализированным службам.

Как скачать видео из «обменника»

Видеообменные сервисы обычно конвертируют файлы во флэш во избежание проблем совместимости форматов. Дополнительное преимущество для видеослужб и неудобство для пользователей – такие файлы сложно сохранить на компьютере без специальных манипуляций.

Один из способов выдрать медиафайлы из сервера – воспользоваться услугами сайта keepvid.com. Введите адрес страницы с размещенным на ней желаемым клипом, и данный сервис создаст линк на файл, который можно скачать менеджером загрузок. Сохраненному файлу нужно присвоить расширение flv. Один из плееров, понимающих флэш-видео без конвертации, – весьма продвинутый VLC media player (*videolan.org*). Качественная замена обычному Windows Media Player.



Keepvid.com обрабатывает ссылки с трех десятков сайтов. YouTube постоянно меняет настройки, чтобы пресечь подобное хакерство, а keepvid.com вдогонку модифицирует скрипты. Поэтому файлы популярнейшего сервиса качаются с переменным успехом.

Еще одна ссылка для захвата флэш-видео: *1024k.de/bookmarklets/video-bookmarklets.html.*

Вирусное видео

Отдельные ролики становятся популярными в мгновение ока – посетители посылают друг другу ссылки по почте и ICQ, пишут в блогах и на форумах. Видео, вызывающее подобную эпидемию, называют вирусным. Зачастую такая реакция – неожиданность для авторов.

Хрестоматийным стал случай с роликом Lazy Sunday, который только на YouTube загружали более пяти миллионов раз. Это пародийный клип о «Хрониках Нарнии» с участием двух «белых рэпперов». Сняли его актеры телешоу Saturday Night Live американского канала NBC. Через несколько дней после трансляции в эфире ролик попал на YouTube. Начался истинный бум – десятки пародий, футболки, копии на всех видеообменных серверах.

В феврале случилось сумасшествие иного толка – NBC потребовал убрать с портала свои материалы. На телеканале решили, что выгоднее держать ролик под присмотром – теперь Lazy Sunday прописалась по адресу *nbc.com/Video/videos/snl_1432_narnia.shtml*. Однако для рейтинга программы и потенциальных продаж DVD было бы выгоднее отпустить ролик в свободное плаванье, тем более что выудить его из файлообменных сетей уже вряд ли удастся.

Многие компании мечтают повторить успех Lazy Sunday, продвигая свои товары. «Вирусный маркетинг» особенно моден в последние годы, и теперь видеослужбы занимают видное место в арсенале маркетологов. По прогнозам, до конца года популярные любительские шоу и видеоблоги поразит тот же недуг, что и телевидение – продакт-плейсмент.

Пиринговое будущее

В развитии видеосервисов есть определенные перекосы, как и в других сегментах Интернета, однако videosharing пришел всерьез и надолго. В тот же YouTube инвесторы периодически вливают новые средства, чтобы он не разорился на хостинге. Значительно сократить издержки помогут пиринговые системы.

Видеообменные модели P2P уже в разработке, и на них возлагают большие надежды. Даже если лопнет «пузырь 2.0», то любительское видео никуда не денется – пользователи очень полюбили снимать, смотреть и распространять клипы.

Создатели популярного BitTorrent-клиента Azureus (*azureus.sourceforge.net*) заявили, что до конца года добавят в программу «контент-слой», по описанию напоминающий социальную видеообменную сеть. Команда целится на видео «DVD-качества» от независимых производителей, которым сложно пробиться на рынок. Разработчики не прочь зарабатывать деньги на сервисе, но при этом не собираются вводить систему цифровой защиты (DRM). Многие поклонники сразу раскритиковали программистов за то, что они ступают на скользкую дорожку добавления лишних и бестолковых прибамбасов.

Tribler.org – еще одна программа для обмена видео между пользователями в обход централизованных серверов. Open Media Network (*omn.org*) для доставки контента использует коммерческий файлообменный протокол с повышенной безопасностью kontiki.com.

Украинским интернетчикам остается ждать, когда быстрый доступ распространится настолько, что сформируется устойчивый спрос на трафикоемкие услуги. Возможно, тогда подобный портал появится и у нас. А пока грузите видео на зарубежные порталы бочками и смотрите, чем живут в мире.

Социальные закладки

Александр Птица

В блокнот сетенавта

Allyourwords
www.allyourwords.com

Blogmarks
www.blogmarks.net

Bmaccess
www.bmaccess.net

Buddymarks
www.buddymarks.com

Butterfly
www.butterflyproject.nl

Chuquet
www.chuquet.com

CommonTimes
www.commontimes.org

Эпоха Web 2.0 принесла нам не только странные (и вместе с тем хорошо запоминающиеся) названия ресурсов и сервисов (Flickr, digg и т. п.), но еще и нестандартные словосочетания для их описания. Сегодня речь пойдет о так называемых социальных закладках. Казалось бы, что общего может быть у социума и ссылок на те Web-странички, которые необходимы или интересны лично вам.

Давайте рассуждать так. У каждого пользователя Интернета в процессе исследования Всемирной Сети накапливается весьма солидный список закладок. Думаю, что только очень педантичные люди, добавляя какую-то ссылку в перечень фаворитов, тут же определяют ей место в своем тематическом классификаторе. В результате получается каша, и порой тяжело вспомнить, почему отмечен тот или иной ресурс.

Давно известно, что практически любая проблема имеет достаточно простое решение. Как и во многих других случаях, связанных с Web 2.0, сервисы закладок зажили новой жизнью в онлайне после внедрения тегов в систему маркировки.

В принципе, между тегами и ключевыми словами никакой разницы нет, но заслуга тех, кто сделал популярными службы социальных закладок, состояла в том, что процесс «цепляния ярлыков» стал крайне простым, а значит, и вполне подходящим для «ленивых» пользователей.

Теперь должно последовать разъяснение, почему закладки назвали социальными (по-английски social bookmarking). И в этом плане все оказывается более чем просто. Ваш личный список закладок (конечно, при желании) становится доступным для других пользователей, а вы, в свою очередь, можете поинтересоваться, что же внесено в их перечни. Безусловно, найденные таким образом ссылки спокойно могут быть перемещены в собственную подборку.

Как утверждает всезнающая Wikipedia, концепция «совместных закладок» начала реализовываться в конкретных сетевых проектах еще в 1996 г. – был запущен itList.com. В течение примерно трех лет после этого появилось еще некоторое количество подобных сервисов, однако многие из них исчезли, когда бум доткомов пошел на убыль. Начало «второго пришествия» социальных закладок датируется 2003 г., а первопроходцем в этом случае стал проект del.icio.us, в прошлом году приобретенный таким сетевым монстром, как компания Yahoo!

Поскольку сервисов социальных закладок уже расплодилось достаточно много, есть смысл изучить эту популяцию более подробно.

1 Del.icio.us

del.icio.us

Как я уже отмечал, нынешняя волна социальных закладок в стиле Web 2.0 началась именно с del.icio.us.

Опять же странное название, не так ли? По звучанию напоминает «delicious», что значит «восхитительный», «прелестный» или «очень вкусный». И, действительно, зарегистрировавшись здесь и вкусив все прелести этого сервиса, я стал регулярно его применять на практике.

А почему бы и нет, ведь все так просто. После регистрации (а сервис бесплатный) вы получите инструкцию о том, как воспользо-



ваться здешними букмарклетами (этимологию слова смотрите в «Мозаике 2.0»). В самом выгодном положении оказываются при этом пользователи Firefox. После установки небольшого плагина в интерфейсе браузера появляются кнопки *my del.icio.us* и *tag this*. Кликнув на первую, сетенавт попадает на страницу со своими личными закладками. С помощью второй ссылки нужные Web-страницы заносятся в список и им присваиваются теги. Заметим, что количество ярлыков, которые можно «вешать» на одну ссылку, не ограничивается, таким образом она попадает в различные категории.

Интересно, что система зачастую сама предлагает подходящие метки. При этом она использует метки, которыми снабжали ту же страничку другие люди. Кстати, рядом с каждой закладкой указывается количество посетителей ресурса, посчитавших нужным внести его в свой перечень линков.

Надо сказать, что исследование чужих букмарков – занятие весьма захватывающее, причем иногда нужная информация находится куда быстрее, чем при пользовании традиционными поисковыми машинами. А еще, как и в любой социальной системе, вы обнаружите родственные души. Естественно, для многих из ссылок, привлекших внимание подобных персон, найдется местечко и в вашем личном списке. Есть возможность подписаться на RSS-поток с сообщениями о новых закладках, вносимых конкретным пользователем, либо о пополнении линками, имеющими определенные теги.



2 Blummy

blummy.com



Весьма удобное бесплатное средство доступа к любимым Web-сервисам. Этот достаточно универсальный инструмент позволяет добавлять картинки в фотохранилище Flickr, пополнять список закладок на del.icio.us, искать информацию в «Википедии». А кроме того, пользователям предоставляется возможность создавать собственные «бламмлеты» для других конкретных целей.

3 Spurl и Furl

spurl.net; furl.net

Spurl и Furl похожи не только названиями, но и функциональными особенностями, разве что у первого пользовательский интерфейс чуть проще. Актуализация «фурлов» или «спурлов» (так на местном «жаргоне называются закладки) производится несколькими способами. Удобнее всего это делать с помощью букмарклетов.

На обоих ресурсах имеются разделы, в которых публикуются перечни новых закладок, самых популярных записей и другие сведения подобного рода. Кроме того, оба сервиса поддерживают RSS-потоки.





4 Blinklist

www.blinklist.com

Разработчики Blinklist позиционируют свой сервис как некую «Машину открытий», в которой сочетаются система социальных закладок и экспертные рекомендации.

В остальных лозунгах они практически не отличаются от других подобных служб – «сохраняйте ссылки на любимые сайты и получайте доступ к ним с любого компьютера», «делитесь своими находками с другими и знакомьтесь с открытиями друзей».

5 ma.gnolia

ma.gnolia.com

Парад сервисов социальных закладок с удивительными именами продолжает «Ма.гнолия». Радует глаз дизайн ресурса, но самой оригинальной его отличительной особенностью является возможность сохранения копии страницы, добавленной в закладки. Создатели сайта заявляют о том, что он ориентирован не только на помощь пользователям в поиске интересных ресурсов, но и на построение мощного комьюнити. В отличие от многих подобных ресурсов здесь обитают и отдельные пользователи, и их группы.



Вокруг del.icio.us

В прошлом номере мы писали о массе Web-ресурсов и оригинальных приложений, порожденных модой на использование фотохранилища Flickr. Примерно та же ситуация наблюдается и с del.icio.us. Предлагаем небольшой список.

Delicious Tray
creammy.name/projects/DeliciousTray
Программа быстрого доступа к закладкам на del.icio.us, висящая в трее

Thumblicio.us
thumblicio.us
Скриншоты сайтов из списков закладок на del.icio.us

Delimages
sandbox.sourcelabs.com/delimages
Система поиска по картинкам из del.icio.us

Delicious Pioneers
del.mailliw.com
Постоянно обновляющийся список пользователей del.icio.us, добавляющих самые популярные ссылки

Live Marks
sandbox.sourcelabs.com/livemarks
Отслеживание новых закладок на del.icio.us в реальном времени

Del.isio.us Loader
www.julian-bez.de/delicious
Загрузчик списка закладок из Firefox на del.icio.us

Музыкальные посиделки с Web 2.0


Александр Птица



Точного определения концепции Web 2.0 еще пока никому дать не удалось. Однако подобное положение дел абсолютно не мешает разработчикам с завидной регулярностью внедрять все новые и новые интернет-проекты, в которых в той или иной степени содержатся элементы, позволяющие причислить их к поколению Web 2.0-ресурсов (социальная составляющая, тегирование, ориентация на приложения и т. п.). Экспансия Web 2.0 наблюдается и в такой популярной в Сети сфере, как музыка и аудио. Познакомьтесь с некоторыми представителями новой волны.

UpTo11

upto11.net

Если охарактеризовать данный сервис несколькими словами, то получится примерно следующее заключение. Перед нами база данных (естественно, с широкими возможностями поиска), хранящая сведения об артистах, альбомах и песнях. Найденная информация помогает посетителям сайта формировать свою музыкальную коллекцию, создавать плейлисты и, конечно же, делиться ими с друзьями и знакомыми. Как видите, и в этом случае одним из главных пунктов повестки дня является социальный характер ресурса.

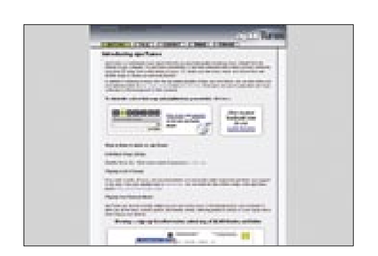
В процессе исследования UpTo11.net я действительно несколько раз был просто поражен. В первую очередь это касается раздела под названием *Рекомендации*. Система работает так: исходя из того, имя какого исполнителя или название какой группы вы ей «скормите», она, проанализировав плейлисты других пользователей, выдает вам список тех музыкантов или коллективов, которые, судя по привязанностям, должны понравиться больше других. И знаете, в ответ на запрос «The Beatles+The Rolling Stones» я получил перечень, где верхние позиции занимали исключительно мои личные фавориты – Pink Floyd, The Doors, The Who, Simon & Garfunkel, Beach Boys и еще несколько десятков легенд мирового рока.

ajaxTunes

ajaxtunes.com

Очередная работа уже известного в кругах поклонников Web 2.0 коллектива ajaxLaunch.

По сути, ajaxTunes – это онлайновый проигрыватель потокового аудио, доступный пользователю с любого компьютера, подключенного к Интернету. Качество воспроизведения, которое он обеспечивает, на наш взгляд, очень хорошее. После создания собственного музыкального «ящичка» для формирования персонального плейлиста вам будет предложен огромный выбор из 40 тыс. композиций. Забавная фишка – возможность проигрывания отдельных песен или целых плейлистов на сайтах пользователей.



Добавим, кстати, что в арсенале проектов, выданных на-гора командой ajaxLaunch, появились еще онлайновый микшер аудио, видео и фото eyespot (*www.eyespot.com*), как бы операционная система ajaxOS (*www.michaelrobertson.com/ajaxos*) и онлайновый заменитель Excel под названием ajaxXLS (*www.ajaxxls.com*).

Mercora

mercora.com



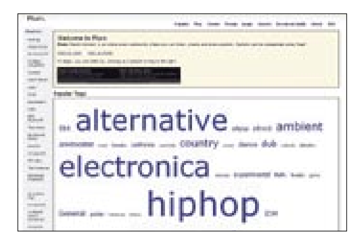
Создатели Mercora привлекают посетителей действительно очень притягательным лозунгом «Неограниченное прослушивание музыки – бесплатно!» На такие вещи падки многие меломаны, в частности, большое количество наших с вами соотечественников.

О социальных закладках вы узнали из статьи в этом номере, а вот творцы «Меркоры» считают ее наиболее крупной социальной радиосетью в Интернете. Основные же факторы востребованности – хорошая музыка, сами слушатели, потоковое аудио и тегирование. Другой, и самый главный, слоган этого сервиса – «Radio of, by and for the people». В нем очень хорошо выражены все функциональные особенности службы. Каждый пользователь имеет возможность создать собственную радиостанцию (вот вам «by people») и пригласить друзей и знакомых послушать, что вещает его детище (а это «for people»). К тому же для него будет выделена специальная Web-страница myRadio.

Для меломана здесь полное раздолье – можно сутками исследовать радиоканалы, сотворенные такими же, как он сам, фанатами (в хорошем смысле слова). Кстати, мне очень нравится еще одна фраза с сайта mercora.com – «Открывайте мир через музыку».

Кроме всего прочего, радует отличное информационное обеспечение ресурса биографическими и справочными материалами об исполнителях.

Plurn



plurn.com

Оригинальный сервис, который сочетает в себе менеджер плейлистов и флэш-проигрыватель аудиофайлов. Отличительная особенность Web 2.0 – ориентация многих ресурсов на «социальность» – присутствует в полном объеме. Даже не будучи зарегистрированным пользователем ресурса, можно ознакомиться с тем, какую музыку слушают его регулярные посетители, причем не на словах, а «своими ушами». Качество воспроизведения вполне приличное. Кроме всего прочего, имеется перечень самых популярных плейлистов, «облачко» тегов на титульной странице, а также поддерживается RSS-поток.

Pandora

pandora.com

Имя Пандора у большинства из вас вызовет ассоциации с древнегреческой мифологией и обрушившимися на мир несчастьями после того, как барышня, носившая такое имя, из любопытства открыла ящичек, хотя это было строго-настрого запрещено.

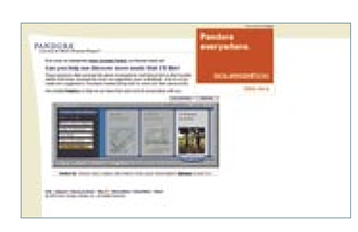
Наша же Pandora тому, кто отважится открыть ее музыкальную шкатулку, доставит массу наслаждения, а порой и заставит искренне удивиться.

Данное сетевое приложение – безусловный интернет-хит последних месяцев для некоторых членов нашего коллектива, включая и главреда.

В основе лежат наработки группы, в течение пяти лет занимающейся так называемым Music Genome Project. В рамках ее деятельности проводится кропотливый анализ музыкальных произведений по различным показателям (инструментовка, мелодия, гармония, вокал и т. п.)

Можно сказать, что онлайновый проигрыватель Pandora стал одним из побочных результатов исследований в рамках «Проекта музыкального генома».

От пользователя требуется только одно действие – задать имя



исполнителя или название ансамбля, а дальше Pandora все сделает сама. Она подберет произведения, по ее просвещенному мнению, наиболее близкие по характеру к музыке артиста (или группы), предложенного вами, и будет услаждать ваш слух, выдавая их одно за другим.

Webjay



www.webjay.org

Webjay (подзаголовок на титульной странице гласит: «Playlist community») является инструментом, позволяющим публиковать плейлисты во Всемирной Сети, «расшаривать» их и слушать входящие в них песни. Естественно, ваши возможности не ограничены только собственным перечнем музыкальных произведений, поскольку доступны и списки, составленные другими пользователями.

Last.fm



last.fm

У «Пандоры» и Last.fm имеется некоторое сходство, состоящее в следующем. Оба сервиса заточены под поиск и воспроизведение музыки, соответствующей вкусам конкретного пользователя. Однако «Пандора» делает свой выбор на основе анализа различных аспектов музыки как таковой, а Last.fm в качестве главного критерия использует информацию о том, что слушают (и любят) сетевые меломаны, а также другие члены сообщества.

Нетрудно догадаться, что в сервисе Last.fm намного сильнее, чем у «Пандоры», проявляются особенности, характерные для социальных сетей. И еще одно существенное отличие: для пользования службой Last.fm придется загрузить проигрыватель (небольшой по объему), а пандоровская музыкальная шкатулка встроена в Web-страницу.

Фактически Last.fm может стать вашим персональным сетевым радиоканалом, на котором будут звучать любимые песни.

Musicstrands

www.musicstrands.com

Рекомендации, плейлисты, теги и комьюнити – вот четыре кита, на которых основывается сервис Musicstrands. Ресурс очень привлекательно выглядит, но не это главное. Идея состоит в поиске новой и интересной музыки. Слушайте фрагменты композиций, отмечайте понравившиеся треки, а система сама даст вам рекомендации.

Ссылки по теме

genielab.com
www.di.fm
www.jamendo.com
www.poperti.com
www.streampad.com
muiso.com
www.musicmobs.com/
radiobaba.com
purevolume.com

Игротека

Наша команда



ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Сам Янош описывает прошедший месяц всего лишь одним словом – «сессия». Но даже несмотря на сверхплотный график зачетов, сдач курсовых и экзаменов, Spartak смог уделить толику внимания новому командному шутеру под лейблом Tom Clancy's Ghost Recon.

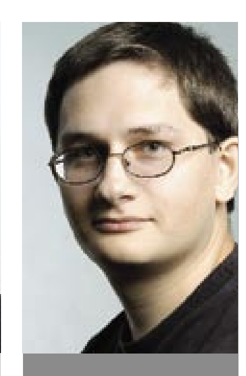
Игра месяца
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, MMOG, микс

В мае, который по частоте выхода интересных проектов больше напоминал Рождество, Олег играл много. Ему даже пришлось пожертвовать продолжением «Звездных Волков» в пользу новой части Heroes of Might and Magic V. О чем он, кстати, совершенно не жалеет.

Игра месяца
Heroes of Might and Magic V



МАКСИМ КАПИНУС

Приоритетные жанры – симуляторы, стратегии, Counter-Strike: Source

Единственная игра, пройденная Максом в этом месяце, – FIFA World Cup 2006. Но он категорически отказался ставить это, столь ненавистное ему, название в графу «Игра месяца». Слава богу, Hitman: Blood Money, в которую Макс начал играть за час до сдачи номера, спас положение.

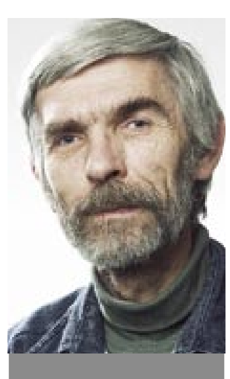
Игра месяца
Hitman: Blood Money

РОМАН ОБЕРЕМКО

Приоритетные жанры – ролевые игры, стратегии

Порой невзрачные на первый взгляд игры способны надолго увлечь. Именно это и случилось с Романом. Никому не известная «Боги: Дорога в бесконечность» оказалась крепко сбитой классической RPG. А таким продуктам прощается все – и слабая графика, и невыразительный звук, и многое другое.

Игра месяца
«Боги: Дорога в бесконечность»



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс, MMOG, игры для портативных консолей

Месяц прошел для Саши под знаком E3. В этом году график поездки на самую главную игровую выставку оказался очень насыщенным, и Алексу удалось познакомиться с кучей новых игр, встретиться с массой интересных людей и, конечно, сфотографироваться со всеми booth-babes.

Игра месяца
Brain Age (Nintendo DS)

СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Сергей – поклонник творчества Monolith Productions и Ritual Entertainment, так что выход двух шутеров – Condemned: Criminal Origins и SiN Episodes: Emergence смог наконец-то отвлечь его от Oblivion. И хотя в итоге Серж был несколько разочарован, он все же выбрал один из них игрой номера.

Игра месяца
Condemned: Criminal Origins

Наши правила

1. **Мы оцениваем только законченные игры**
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.
2. **Мы всегда говорим то, что думаем**
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.
3. **Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей**
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.
4. **Мы оцениваем только интересные игры**
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.
5. **Мы слушаем вас**
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

Тестовые компьютеры

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт.
Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессорами от Athlon XP 3200+ до Athlon 64 3800+ (или сходными по производительности Intel Pentium 4), 1–2 GB RAM, видеокартами классов от GeForce 6600 GT до GeForce 7800 GT. Остальные параметры не критичны для быстродействия.
Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

Наши оценки

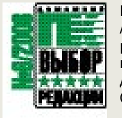
★★★★★ (1)
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★★★★ (2)
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★★★ (3)
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★★ (4)
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★ (5)
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.



За играми – в Город Ангелов

Репортаж с E3 2006

Александр Птица

В этом году ударная сила нашего десанта, высадившегося на калифорнийское побережье, увеличилась за счет Сергея Галёнкина, главреда Gameplay. График встреч у нас был столь плотным, что времени на свободную навигацию по выставочным залам почти не оставалось.

Чтобы вы себе представили тот ритм, в котором мы жили несколько дней в Лос-Анджелесе, предлагаю ознакомиться с фрагментами из моего «дорожного дневника».

8 мая

10.30. Отель Marriott. Пресс-мероприятие Activision с ударным началом в виде мультиплатформенной Marvel: Ultimate Alliance. Яркая action/RPG с двумя десятками играбельных супергероев.

13.00. Hollywood Palladium. Пресс-конференция Square Enix. Около 20 проектов для всех платформ, включая мобильные телефоны. В названиях дюжины из них присутствует словосочетание Final Fantasy.

9 мая

9.30. Kodak Theater. Пресс-конференция Nintendo. Вице-президент американского отдела компании Режи Фис-Эйм уверяет присутствующих в том, что Wii – не next generation, a new generation, и двигает в массы лозунг «playing=believing».

10 мая

8.00. Вступительное слово президента ESA Дага Ловенстина. Его нужно слушать только живьем. Никакой печатный текст не дает представления о том, КАК говорятся эти умные слова. Цитирую докладчика: «Видеоигры – это рок-н-ролл цифрового поколения».

9.00–11.00. Приятное нововведение: для журналистов, зарегистрировавшихся заранее, выставочные залы открыты. Это время я использовал, чтобы ознакомиться



В оформлении стенда игры Lost Planet компания Capcom сохранила ее морозную атмосферу. Несколько слов о самой игре – на с. 123



Новую консоль Wii Nintendo ориентирует абсолютно на всех – от хардкорных игроков до тех, кто не знает слова «джойстик». Wii Sports – прекрасный тому пример



Утренние посиделки с Ричардом Гэрротом. Особенно интересным был рассказ о том, как игроки находили всевозможные способы убить Лорда Бритиша

Отстояв несколько часов в длиннющей очереди, посетители попадали в царство оригинального и ни на что другое не похожего геймплея на Wii

с кое-какими игрушками для грядущей PS3 – покатался в Gran Turismo HD, покрошил врагов в капусту в Heavenly Sword (один из лучших проектов для PS3) и побегал с реактивным Соником (ежи хороши в любых воплощениях).

10.00. 2K Games. Внутри стенда наши с Сегалом пути расходятся. Он идет погружаться в глубины BioShock, а я отправляюсь вникать в тонкости строительства железных дорог (Sid Meier's Railroads!).

11.00. Funcom. Старые «анархические» друзья показывают новый билд Age of Conan. По сравнению с прошлым годом игрушка выглядит куда лучше.

12.00. Bethesda. Благодарим разработчиков за Oblivion и внимаем рассказу об эпической космической стратегии Star Trek Legacy. «Живой» Fallout 3 даже в самых секретных закутках стенда не наблюдается.

14.00. Посиделки в апартаментах NCsoft. Краткий экскурс в мир Guild Wars: Factions, углубленное знакомство с тотально переделанной Tabula Rasa и презентация новой линейки онлайновых проектов, за игру в базовые варианты которых платить не придется (Dungeon Runners, Exteel, Soccer Fury – персональный фаворит).

16.30. Nvidia. Главное внимание – на решения для мобильных платформ и встраиваемую в карточки физику.

11 мая

7.00. Пресс-завтрак в узком кругу с Ричардом Гэрриотом. На мой вопрос о том, какие гейм-дизайнеры внесли наибольший вклад в общее дело, он в ответ выдал имена Уилла Райта (SimCity, The Sims) и братьев Миллеров (Myst).

11.00. Vivendi Games. Парень, демонстрировавший Scarface, удостаивается от меня звания «Лучший презентатор выставки» за потрясающую имитацию стиля Тони Монтаны.

12.00. Lucas Arts. Подробности о новом пришествии Индианы Джонса читайте чуть дальше, а здесь остается порадоваться за продолжение Lego Star Wars, которое обещает быть во много раз интереснее и веселее первой (очень неплохой) игры.

14.00. BioWare/Pandemic. Нечто вроде мини-шока от Mass Effect.



Нечасто приходится общаться с настоящими гениями. Думаю, вы согласитесь с тем, что Уилл Райт (SimCity, The Sims, Spore) относится к их числу

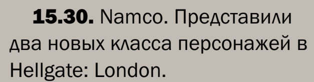
Вид с высоты птичьего полета на ту часть стенда Sony, где демонстрировались игры для PS3

Тони Монтана из фильма «Лицо со шрамом» стал главным героем одноименной видеоигры

Завидуйте, дети !



За 15 минут до окончания выставки легендарный Шигейру Миямото к восторгу толпы мариобоев вышел к народу и начал раздавать автографы. Вот так теперь выглядит моя DS-ка. Мойте руки перед игрой



15.30. Namco. Представили два новых класса персонажей в Hellgate: London.

16.00. Electronic Arts. SPORE – однозначно игра выставки!

17.30. Mythic Entertainment. Warhammer Online. Пока что не могу определиться, нравится мне это или нет.

12 мая

9.00. THQ. У этого издателя нынче самая сильная линейка стратегий для ПК. Один Supreme Commander дорогого стоит, а если еще добавить Company of Heroes и очередное дополнение к Warhammer 40K...

11.00. Capcom. Deadrising – потрясающе веселый beat'em up с зомби и стильный action Lost Planet.

12.00. Eidos. Полицейский action Urban Chaos с великолепным огнем и многообещающая action/adventure Just Cause о спецагенте. И, естественно, святое – живая Лариса Иванна Крофт.

13.00. SEGA. The Club от Bizarre Creations не вдохновил. Medieval II: Total War – достойное продолжение суперсерии.

14.00. Nintendo. Выгородка с играми для Wii. Более 20 проектов. Полтора часа чистого фана.



Уникальная фотография Каримы Адебиб, нынешней официальной модели Лары Крофт, вдали от шума и гама выставочного зала. Очень обаятельная девушка

В свободное от основной работы время booth babes решили поиграть

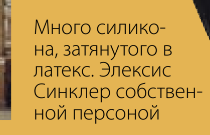


В дизайне стенда Nintendo большую роль играло освещение

Фергюс Уркхарт – бывший глава Black Isle Studios, легендарной мастерской по производству блестящих RPG, нынче руководит разработкой Neverwinter Nights 2



Лысый убийца с кодовым номером 47 прекрасно смотрится в виде скульптуры





Много силикона, затянутого в латекс. Элексис Синклер собственной персоной

Вердикт

Победу на выставочном этапе гонки трех консольных титанов присуждаю Nintendo за оригинальность и отличную играбельность Wii. Объявленная цена на Sony PS3 все-таки слишком высока, а по качеству первые игры для этой приставки уступают второму поколению продуктов для Microsoft Xbox 360. Проекты для ПК по-прежнему остаются на положении бедных родственников, хотя онлайновое направление развивается весьма бурно.



Spore

Жанр симулятор
Платформа PC
Разработчик Maxis
Издатель Electronic Arts
Дата выхода I кв. 2007 г.
Web-сайт www.spore.com

Несколькими словами с великим и гениальным отцом симсов Уиллом Райтом мы перебросились еще за день до открытия выставки E3, когда в Convention Center кипела работа по строительству стендов.

Но главное, естественно, происходило в демонстрационной комнате, для входа в которую обычному посетителю приходилось выстаивать солидную очередь. Итак, перед нами игра с кодовым названием SimEverything.

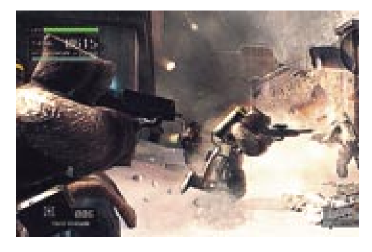
Большое внимание во время презентации было уделено изумительному по своей простоте и впечатляющему по возможностям редактору, позволяющему создавать совершенно невероятных существ. Кроме внешних атрибутов (головы, лапы, хвосты и т. п.), демиургу под силу наделить собственное творение разными характеристиками (скорость, сила и др.).

Мы наблюдали за поведением отдельных «животных» и их популяций, увидели, как с помощью своеобразных НЛО они перемещаются между планетами. Космический аспект как раз и был вторым «фокусом» презентации. Осваиваемые миры могут подвергаться терраформингу, а уж сколько здесь планет, «солнечных систем» и галактик, одному Райту известно.

Всеобщее оживление вызвал момент прибытия нашего персонажа в один из миров, когда местные аборигены, посчитав его за божество, тут же начали поклоняться ему.

Lost Planet

Жанр action
Платформа Xbox 360
Разработчик Capcom
Издатель Capcom
Дата выхода весна 2007 г.
Web-сайт ww2.capcom.com/lostplanet

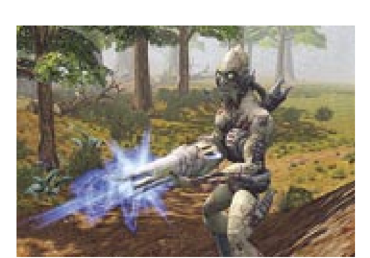


Очень красивая в визуальном плане и драйвовая по геймплею игра от команды разработчиков, члены которой принимали участие в создании таких мегапопулярных сериалов, как Resident Evil и Onimusha.

На сей раз перед нами футуристический мир, полный вражеских отродий, похожих на каких-то гигантских насекомых. Здесь жутко холодно, и минусовые температуры постепенно истощают запас энергии, питающей систему жизнеобеспечения нашего героя (который, кстати, может перемещаться не только на своих двоих, но и использовать для этого нечто вроде мехов). Противники являются как «пушечным мясом», так и источником подзарядки, поскольку из поверженных врагов выпадают энергетические модули.

Tabula Rasa

Жанр MMOG
Платформа PC
Разработчик Destination Games
Издатель NCsoft
Дата выхода не анонсирована
Web-сайт www.playtr.com



Похоже, что проект команды под руководством знаменитого Лорда Бритиша (в миру Ричарда Гэрриота) наконец-то обретает окончательную форму. Известно, что концепция игры менялась, но теперь все перипетии позади.

В настоящий момент Tabula Rasa представляет собой MMORPG с мощной action-составляющей в sci-fi-сеттинге. Даже выглядит и играется она как шутер. В процессе интенсивных разборок с неприятелями лишние детали интерфейса вам будут только мешать, посему на экране вы видите только привычный HUD. В игре реализована оригинальная система классов. Начав собственную «одиссею» рекрутом, геймер сделает свой выбор после достижения 10 уровня.

Очень приятное впечатление производит и графика.

Indiana Jones 2007



Жанр action/adventure
Платформы PS3, Xbox 360
Разработчик Lucas Arts
Издатель Lucas Arts
Дата выхода III кв. 2007 г.
Web-сайт lucasarts.com/games/indianajones

Я всегда питал симпатию к этому обаятельному ученому-авантюристу в шляпе и с хлыстом. Киноманы надеются, что когда-нибудь четвертая часть дойдет до экранов, зато мы уже увидели небольшие фрагментики из нового игрового приключения Индианы.

Сначала два слова о сюжете. Действие происходит в 1939 г., через год после событий, описанных в «Последнем крестовом походе». На выставке показали сценки с разборками в китайском квартале Сан-Франциско и драчкой на крыше знаменитого местного трамвайчика, а также весьма впечатляющее демо с фигуркой Инди на веревочном мостике. Демонстратор заставлял мостик раскачиваться, а Индиана старался приспособиться к движениям шаткой основы, пытаясь удержать равновесие. А какие коленца он выкидывал, уворачиваясь от валящихся сверху огромных камней! При этом работала новая технология управления анимацией под названием Euphoria.

BioShock

Жанр микс
Платформы PC, Xbox 360
Разработчик Irrational Games
Издатель 2K Games
Дата выхода не анонсирована
Web-сайт www.sshock2.com/bioshock

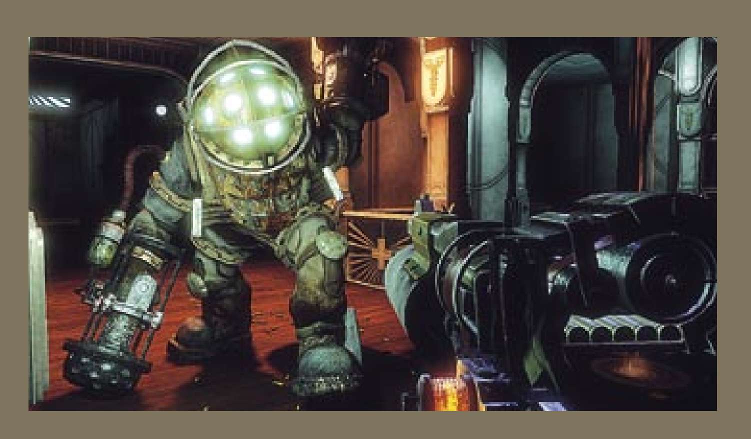
После демонстрации BioShock мы пришли к выводу, что идейному наследнику культовой серии System Shock уготованы не менее славная судьба и любовь геймеров. Мы не одиноки в этом мнении. Многие эксперты называют ее одной из лучших игр выставки. Действие разворачивается в подводном городе Rapture, полном странностей и непоняток. Что вы скажете о колоссах в водолазных костюмах и таинственных девочках?

Презентация убедила нас в том, что разгадка скрытых здесь секретов будет сопряжена и с отстрелом опасных противников, и с решением головоломок, и с отыгрыванием роли, т. е. ожидается изысканный микс разножанровых элементов, к тому же сдобренный уникальной арт-атмосферой. Некоторые уже поспешили описать визуальный стиль игры как art deco meets Myst.

Assasin's Creed

Жанр action/adventure
Платформа PS3
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft
Дата выхода 2007 г.
Web-сайт www.assassinscreed.com

Первая часть сериала о крестовых походах от создателей «Принца Персии» стала, пожалуй, самой громкой премьерой нового игрового бренда для next-gen на E3 2006. Есть все основания полагать, что «юбики» сумеют и в финальном продукте сохранить всю красоту картинки, добавив убойный геймплей.



Star Trek: Legacy

Жанр strategy/action
Платформы PC, Xbox 360
Разработчик Mad Doc Software
Издатель Bethesda
Дата выхода осень 2006 г.
Web-сайт startrek.bethsoft.com

Грядет сорокалетие культовой вселенной Star Trek. И появление приуроченного к этой дате игрового продукта представляется совершенно естественным. Что может быть лучше для преданного поклонника, чем порулить всеми легендарными кораблями, пройдя от начала до конца по покрытому немеркнущей славой боевому пути бравых космолетчиков.



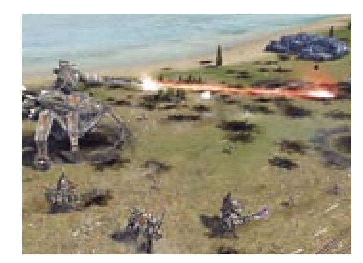
В промежутках между сражениями игроки будут заниматься совершенствованием пяти основных систем кораблей (корпус, щиты, вооружение, двигатели, сенсоры) и, естественно, пересаживаться на более продвинутые космические суда по мере их появления.

Supreme Commander

Жанр стратегия реального времени
Платформа PC
Разработчик Gas Powered Games
Издатель THQ
Дата выхода начало 2007 г.
Web-сайт www.supremecommander.com

Создатель легендарной Total Annihilation Крис Тейлор решил потрясти устои жанра стратегий реального времени. Судя по нашим впечатлениям от показа его проекта Supreme Commander, возвращение обещает стать триумфальным.

Масштабнейшие сражения, невероятный зум от стратегической карты до мельчайших деталей и, наконец, некоторые юниты, размеров доселе невиданных ни в одной RTS. Добавим еще, что в игре предусмотрена поддержка двух мониторов. Представьте себе, насколько удобно будет на одном наблюдать за подробностями баталии, а пользуясь картой мира на другом, планировать свои действия.



Mass Effect

Жанр RPG
Платформа Xbox 360
Разработчик BioWare
Издатель Microsoft
Дата выхода не анонсирована
Web-сайт masseffect.bioware.com

Талантливая канадская команда не обманула наших ожиданий, и ее свеженький проект можно смело включать в число лучших игр E3 2006. Парни не изменяют любимому жанру RPG, но привносят в него оригинальные новые нюансы.

Прежде всего поражают потрясающая кинематографичность и реализм картинки. Первая же продемонстрированная сценка (в баре) погрузила нас в удивительный мир, наполненный всевозможными мгновенно запоминающимися персонажами на фоне футуристического антуража шикарного бара на перекрестках космических путей, куда занесло нашего героя – командора Шепарда, на которого возложена задача поддерживать мир в галактике.

Большими возможностями обладает система диалогов с NPC. Варианты выбора максимально близки к самым естественным реакциям в определенных ситуациях, при этом мимика персонажа соответствует характеру того или иного ответа.

Как обычно BioWare уделяет очень много внимания проработке сюжета и старается достичь наибольшего уровня погружения пользователя в созданный ею игровой мир. Фрагменты с боевкой также были представлены в презентации. В ней сочетаются элементы turn-base и real-time.

Кстати, ходят слухи, что Mass Effect станет первой частью игрового сериала.



Gods and Heroes

Жанр MMOG
Платформа PC
Разработчик Perpetual
Издатель SOE
Дата выхода конец 2006 г.
Web-сайт www.godsandheroes.com

Согласитесь, Древний Рим – весьма привлекательный и не слишком «затасканный» сеттинг. Боги, герои, мифологические существа не менее интересны, чем всенепременные эльфы и орки. В игровой механике Gods and Heroes сочетаются стычки в стиле hack'n'slash и тактические изыски по управлению командой помощников в сражениях.



Medieval II: Total War

Жанр стратегия
Платформа PC
Разработчик Creative Assembly
Издатель SEGA
Дата выхода конец 2006 г.
Web-сайт www.totalwar.com

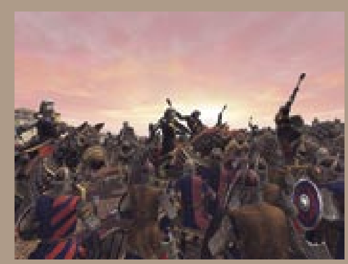
Отличную идею, реализованную в самой первой игре цикла Total War, бравые британцы из Creative Assembly продолжают нещадно эксплуатировать, с каждым разом поднимая очередной продукт с этим ярлыком на новый качественный уровень.

Можно сказать, что в Medieval II есть все, что любят поклонники сериала, только намного лучше и больше, не говоря уже о всевременных нововведениях в игровой механике и графике. Вы бы видели, как красиво выглядит теперь стратегическая карта, как на протяжении битвы покрываются кровью и грязью доспехи сражающихся. Демонстратор не зря неоднократно приближал камеру к полю боя, чтобы мы оценили, насколько здорово выполнена анимация.

Есть существенные добавления и в пошаговом стратегическом режиме – введены специализированные города, усовершенствованы дипломатия и торговля. Поклонники, не беспокойтесь – переход под крылышко SEGA нисколько не отразился на талантах разработчиков. Они все делают правильно.



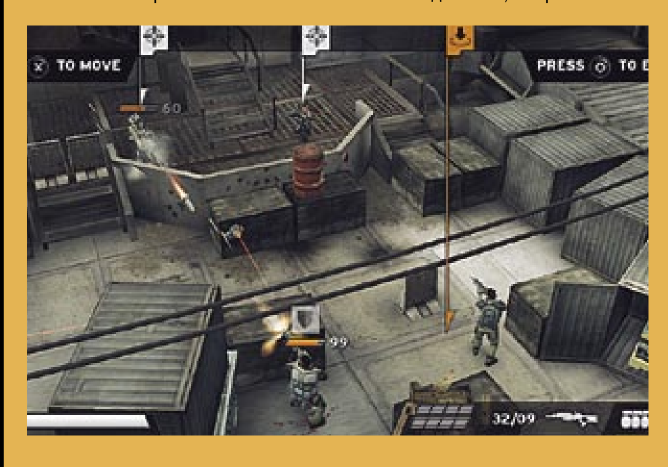




Killzone: Liberation

Жанр action
Платформа PSP
Разработчик Guerilla
Издатель SCEA
Дата выхода конец 2006 г.
Web-сайт нет данных

Наконец-то и на PSP начинают появляться проекты, обладающие собственным лицом. Правда, объект нашего рассмотрения имеет ближайшего родственника – отличный шутер для PS2 Killzone. На портативной консоли first person shooter превратился в action с элементами тактики в стиле top-down. Разработчики постарались сделать камеру довольно умной, чтоб она как бы сама выбирала необходимый вид. Надо сказать, что детализация объектов на экране достаточно хороша. Действует автоприцеливание, неплохо ведет себя AI, управляющий действиями членов вашего отряда (в одиночном режиме). В общем-то, многие персонажи, а главное, атмосфера, присутствовавшая в Killzone для PS2, сохранены.



Heavenly Sword

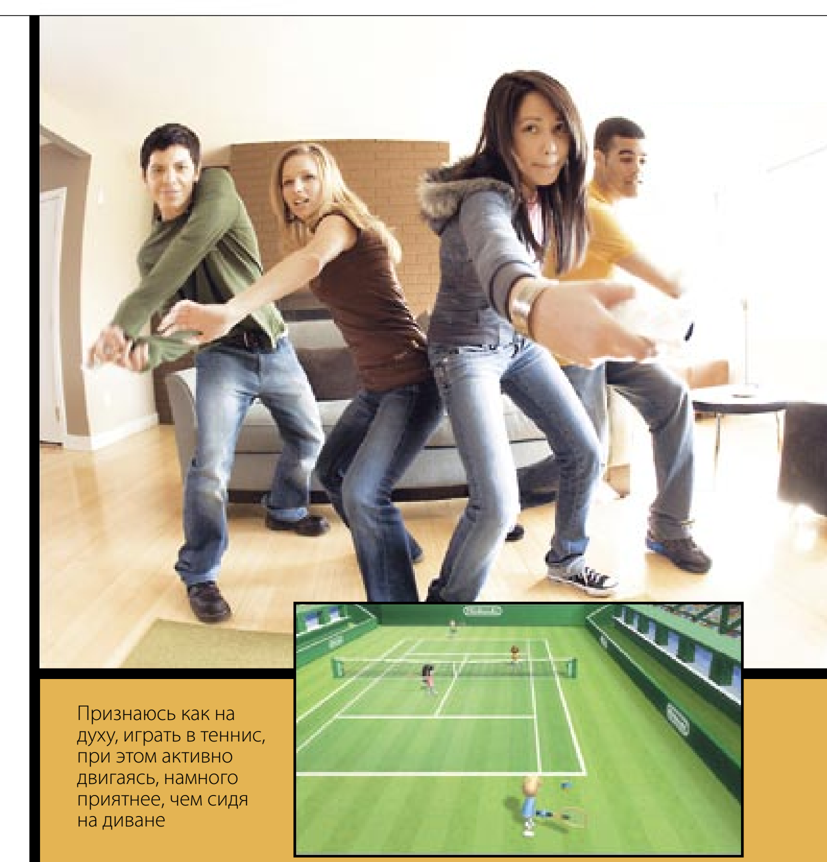
Жанр action/adventure
Платформа PS3
Разработчик Ninja Theory
Издатель SCEA
Дата выхода нет данных
Web-сайт www.ninjatheory.com

Если на экране происходят «танцы с мечами» в исполнении обладающей прекрасной внешностью героини, рубящей в капусту многочисленных противников, да еще все это подано под отличным графическим «соусом», то повышенное внимание геймеров гарантировано.

Мы с Галёнкиным, не сговариваясь, выделили Heavanly Sword из всей выставочной линейки игр для PS3. От безудержного экшена в средневековых декорациях было очень трудно оторваться. Добавлю, что Нарико (так зовут красавицу) умеет в ходе боев практически мгновенно менять оружие. В результате получаются совершенно умопомрачительные комбо-удары. Существенную помощь и поддержку оказывает ей и интерактивное окружение. Однако «божественный меч» – не такая уж простая штука, поскольку его использование сопряжено с утечкой жизненных сил, и этот фактор следует учитывать, помогая Нарико в ее борьбе со злобным Королем.



Wii и ее контроллер



Разработчик Nintendo
Производитель Nintendo
Дата выхода IV кв. 2006 г.
Web-сайт wii.nintendo.com

Как бы там ни было, но на нынешней E3 наибольший интерес привлекла не Xbox 360 или PS3, а та самая консоль от Nintendo, которая незадолго до выставки сменила свое рабочее название Revolution на странное и поначалу не воспринятое большинством Wii. Кстати, сейчас народ уже привык, и дискуссии вокруг новинки от большой N переместились в другую плоскость – обсуждение контроллера и вопроса о том, на каком «железе» запускались выставочные демки игрушек для Wii.

В отличие от Sony и Microsoft, «играющих мускулами» и делающих упор на сумасшедшее количество полигонов или сверхдетальные текстуры (т. е. на внешнюю оболочку), идеология Nintendo направлена на революционное преобразование собственно игрового процесса, внедрение новых идей и, в конечном итоге, завоевание все большего числа пользователей, включая привлечение к геймингу тех, кто в игры вообще не играет.

Мне остается поделиться с вами своими впечатлениями очевидца всего происходившего. Действительно, очередь в тот закуток стенда Nintendo (кстати, в мое личном хит-параде самых стильных стендов Nintendo делит первое место с Nokia N-Gage), где демонстрировались играбельные версии проектов для Wii (в количестве двадцати семи штук!), была просто неописуемой. И совсем не потому, что «железок» не хватало. Игровых станций здесь оказалось даже больше, чем у Sony с игрушками для PS3. Одной только новой «Зельде» выделили десяток терминалов. Но наличие хороших отношений с пиарщиками Nintendo позволило мне проигнорировать толпу страждущих и пробраться в «святая святых» без очереди.

Что можно сказать о пресловутом революционном контроллере? Итак, берем в правую руку «пульт ДУ», а в левую – так называемый нунчак. На «ремоте» располагаются D-pad и несколько управляющих кнопок. На нунчаке – аналоговый джойстик и две кнопки. В руках устройство лежит весьма комфортно. В контроллер «запихнули» целый букет разнообразных технологий – тут и датчики движения, и гироскоп, и ИК с Bluetooth, и акустика, и вибрация.

Признаюсь как на духу, играть в теннис, при этом активно двигаясь, намного приятнее, чем сидя на диване

Фактически вся экспозиция была посвящена демонстрации возможностей нового способа управления видеоиграми.

Начнем с Wii Sports. В комплект входят теннис, бейсбол и гольф. Мне довелось поиграть в теннис. Нунчак здесь не задействован, обходимся только «ремотой», причем различные варианты ударов она отрабатывала очень даже неплохо. Скажу честно, что разминочка на виртуальном корте получилась достаточно интенсивной, к сожалению, я проиграл «на больше-меньше».

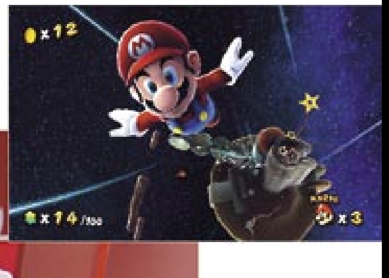
Зато мое тщеславие было удовлетворено после окончания сеанса управления оркестром, исполняющим заглавную музыкальную партию из «Зельды» в Wii Music Orchestra. Здесь контроллер выполнял роль дирижерской палочки, и в зависимости от его движений менялся темп музицирования. В конце концов, когда пьеска была завершена, на экране появилось сообщение «Поздравляем, вы больше чем талант».

Переходим к следующей станции. Super Mario Galaxy – очередная серия новых приключений вечного нинтендовского символа, на мой взгляд, станет одной из лучших игр первого поколения для Wii. Занимаясь в очередной раз спасением принцессы Peach, Марио путешествует в космическом пространстве. Новые возможности управления позволяют ему вытворять просто невероятные вещи, например притягивать и отталкивать астероиды, совершать головокружительные тройные прыжки. Однозначно лучший платформер выставки.

Wii-контроллер как нельзя лучше подходит и для главной задачи героя игры под рабочим названием Project H.A.M.M.E.R. В роли киборга с молотом вы разбираетесь с толпами недружественных механизмов.

Места катастрофически не хватает, и поэтому за пределами материала оказываются еще такие значительные проекты, как Red Steel, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Wario Ware: Smooth Moves, Metroid Prime: Corruption.

Полтора часа, проведенные на стенде, убедили меня в том, что компания идет правильным путем и потенциал ее консоли велик, хотя сама Nintendo признала, что «железная» начинка игровых станций Wii на E3 еще не является финальной версией.





Super Mario Galaxy. Самый знаменитый из персонажей, несмотря на свой преклонный возраст, отлично вписывается в новые концепции своих создателей

«Легенда о рыцаре»

Жанр adventure/RPG/tactic
Разработчик Katauri Interactive
Издатель 1С:Мультимедиа
Дата выхода осень 2007
Web-сайт нет данных

Мы надеемся, что Дмитрий Гусаров, идейный вдохновитель и один из создателей великолепных «Космических Рейнджеров», ставших в СНГ поистине народной игрой, в дополнительном представлении не нуждается. А вот о его компании Katauri Interactive, в состав которой вошли почти все сотрудники Elemental Games, и новом проекте, не имеющем никакого отношения к космосу, стоит рассказать подробней.

На самом деле мы ознакомились с «Легендой о рыцаре» (на тот момент под английским названием Battle Lord) еще в начале апреля в кулуарах КРИ 2006. NDA, наложенное на вашего покорного слугу фирмой «1С», было достаточно жестким, поэтому пришлось ждать мировой премьеры игры на E3, чтобы поделиться с вами информацией.

Если, взглянув на скриншоты, вы решили, что перед вами вариации на тему Heroes of Might and Magic, – забудьте. В действительности «Легенда о рыцаре» – это не turn-based-стратегия (на глобальной карте здесь вообще царит тотальный real-time), а adventure/RPG с пошаговой тактической частью. Знатоки старых игр сразу же вспомнят, каким именно проектом вдохновлялись разработчики… Правильно, King's Bounty, из которой потом, собственно, и родились HM&M и ее клоны. Придирчивый взгляд обнаружит в графическом оформлении игры и ряде ее элементов явные черты World of WarCraft и серии Final Fantasy, еще двух любимых проектов дизайнеров Katauri Interactive.









Вообще в визуальном плане «Легенда о рыцаре» понравилась нам больше, чем пресловутые HM&M V (см. обзор в этом номере) и даже Disciples III, получившие на КРИ 2006 приз за лучшую графику. Картинка, демонстрируемая графическим движком «Легенды о рыцаре», завораживает. И пусть те же деревья и некоторые объекты выглядят более простыми, чем в проектах-конкурентах, зато оригинальный стиль, в котором явно чувствуется влияние аниме и игр на PS2, потрясающие акварельные картинки и пастельные краски умиляют.

Но даже не в графике дело. «Легенда о рыцаре», как и предыдущие проекты Дмитрия Гусарова, привлекает внимание геймплеем и детальной проработкой мира. В этой игре нет менеджмента и развития городов, сбора ресурсов, контроля над шахтами и т. д. Вместо этого имеются развитая система прокачки персонажа, большое количество квестов, возможность свободного перемещения по миру в реальном времени. Дмитрий обещает нам задания от правителей, которые могут быть и щедры, и коварны, неожиданные встречи и открытия, легендарные сокровища и артефакты, и даже любовные истории. Одним словом – большое приключение.

Захват замков в «Легенде о рыцаре» необходим, как и в King's Bounty, для получения новых заданий, снаряжения и войск, продвижения по сюжету и т. д. Никаких построек и апгрейдов – войска нанимаются в различных строениях (пещерах, склепах), разбросанных по карте. Так как перемещение по карте проходит в real-time, то можно убегать от противников, выманивать и обходить их. Глобальная карта в игре цельная – никаких миссий, ограничений на переходы между локациями в любую сторону нет. Интересна квестовая система – некоторые задания связанные и нелинейные. Так что вопрос выбора перед героем будет стоять часто.

Пошаговые сражения классические – гексагональное поле: свои слева, враги справа. Кроме развитой магии, поделенной на несколько школ, имеется возможность вызывать огромных существ, как в серии Final Fantasy. Причем на это тратится совсем не мана, а «ярость», растущая во время битвы. Юниты тоже имеют собственные способности и магию.

Проект Katauri Interactive выглядит очень интересно. Остается дождаться конца следующего года, чтобы насладиться очередным шедевром команды Дмитрия Гусарова. В том, что игра будет хорошей, лично мы не сомневаемся.

Настоящие герои

Heroes of Might and Magic V

Выбор редакции

Формула игры

Heroes of Might and Magic III + 3D + ATB =
Heroes of Might and Magic V

Паспорт

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик/издатель Nival Interactive
Web-сайт www.nival.com/homm5_ru

Nival Interactive
Один из крупнейших разработчиков на территории бывшего СССР, компания Nival произвела на свет множество великолепных игр и сделала не один десяток локализаций. С недавнего времени Nival начала заниматься издательской деятельностью.
Игры «Аллоды», «Демиурги», «Операция "Silent Storm"», «Блицкриг», «Ночной Дозор», «Блицкриг II»
Проекты «Дневной Дозор», «Ex Machina: Меридиан 113», «Блицкриг II: Возмездие»
Web-сайт www.nival.com

Вердикт ★★★★★

Великолепный 3D-римейк «Героев III» с эволюционными нововведениями

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Потрясающая графика; более гибкая система развития персонажей; отличный дизайн миссий; advanced turn-based тактические бои


Неэргономичный интерфейс; надоедливая музыка; высокие системные требования

Олег Данилов

В серии Heroes of Might and Magic, по прихоти маркетологов, никогда не существовало четвертой части. Вслед за отличной «тройкой», после достаточно длительного перерыва, вышла HoMM V, ставшая логичными продолжением и развитием идей своих предшественниц...

Эх, если бы все было именно так... Увы, несмотря на то что нам хотелось бы забыть HoMM IV как страшный сон, эта игра все-таки существовала. И именно она, на пару с несуразной Legends of Might and Magic, похоронила знаменитый RPG/TBS-сериал, а вместе с ним и компанию-прародительницу – 3DO. Слава богу, в Ubisoft, прикупившей ценный бренд на рождественской распродаже, поняли, что делать продолжение должны настоящие фанаты. Поэтому выбор разработчика из СНГ, где HoMM давно стали народной игрой, причем выбор весьма обоснованный (если не Nival, то кто же?), оказался верным. Nival на все сто оправдала доверие издателей и игроков, сделав 3D-сиквел третьих «Героев», лучшей части сериала.

HoMM V являются великолепной иллюстрацией к старому анекдоту о программисте, его малолетнем сыне и солнце – «Если работает – ничего не трогай». Взяв идеальную, отточенную механику HoMM III (практически все параметры, в том числе и количественные, остались без изменений), авторы полностью перерисовали графику, чуть изменили баланс, добавили здесь, урезали там, развили тактический режим и систему прокачки персонажа, уделили толику внимания многопользовательской части и... вуаля, получили тех же HoMM III, только в полном 3D.

Первое, что поражает в HoMM V, – графика. Взяв за основу стиль «тройки», авторы переосмыслили некоторые аспекты (особенно это сказалось на псевдовосточных магах Академии), приблизив расы к уже устоявшимся фэнтезийным аналогам (читай WarCraft), но в целом сохранили специфику оригинала. В глобальном режиме это прослеживается очень явно. Особое внимание в Nival уделили городам – поселения действительно выглядят грандиозно и величественно. Особенно уже упомянутая выше Академия и крепости лесных эльфов. Впрочем, имперские, некромантские и демонические горо-


А врали, что единороги подпускают к себе только девушек

да тоже впечатляют. Сами юниты и герои также хороши. Возможно, моделям иногда и не хватает полигонов, зато с художественно-эстетической точки зрения здесь все в порядке – анимация качественная, цвета приятные и т. д. А вот музыкальное и звуковое оформление подкачали. Нет, музыка прекрасна, но лишь сама по себе. Уже через два-три часа игры ее хочется отключить к чертям собачьим – надоедает. Ну а актеры озвучивания традиционно фальшивят.

Почему-то практически все ругают интерфейс новых «Героев», называя его нелогичным и очень неудобным. С частью претензий я готов согласиться, он действительно несколько запутан, но стоит начать пользоваться горячими клавишами, и все становится на свои места. В итоге его можно назвать сносным – изъяны, конечно, есть, но в целом терпимо.

Сюжет игры, разбитой на шесть следующих друг за другом кампаний по пять миссий в каждой, хотя и не является шедевром с литературной точки зрения (поклонники современного фэнтези будут с большой долей вероятности предугадывать его повороты), но в принципе неплох. Персонажи достаточно оригинальны, хотя слова, которые они произносят, слишком банальны. Первая часть игры – это, по сути, большая обучающая миссия. Но не стоит сразу же в начале второй кампании повышать уровень сложности – с середины третьей части становится действительно трудно. На самом деле весь single player в HoMM V – лишь знакомство с возможностями игры и подготовка к онлайновым сражениям. Хотя благодаря неплохому дизайну миссий в тех случаях, когда это действительно стратегические миссии, а не RPG-пробежки в стиле King's Bounty, играть интересно.

В отличие от злополучной четвертой части в HoMM V войска сами по карте не бегают – если у вас нет заклинания призыва, стоит озаботиться наймом вспомогательных героев, которые в ряде миссий вполне могут дорасти до уровня вашего основного персонажа. Включать несколько героев в одну армию тоже запретили – и слава богу.

Основное нововведение пятой части – динамический пошаговый режим ATB (advanced turn-based) в тактических боях. Теперь здесь нет четкого разделения на ходы – порядок действий

Предыдущие серии выходили в 

Heroes of Might and Magic IV **(2002)**
Heroes of Might and Magic III **(2000)**
Heroes of Might and Magic II **(1996)**
Heroes of Might and Magic **(1994)**

подразделения зависит от показателя инициативы, удачи, морали и магии – так что значимость быстрых лучников еще выше, а вот медленные войска типа зомби или трифутов почти не имеют шансов. Гексы предыдущей части заменили на квадраты, но с активными диагоналями, так что тактических возможностей стало еще больше. Сами герои тоже принимают участие в сражениях, к счастью не такое действенное, как в HoMM IV – они могут как использовать магию, так и лупить супостатов мечом. Количество заклинаний (разделенных на школы), вошедших в новую часть игры, значительно сократилось, зато остались самые востребованные.

Особое внимание авторы уделили развитию персонажа. Оно стало более логичным и гибким. Кроме шести основных умений (полный набор, конечно же, шире), которые вы можете изучить, имеются по три способности на каждое. По примеру некромантов расы обзавелись собственными спецвозможностями. Вообще баланс стал несколько иным, чем в HoMM III, но очень интересным – на все умения и типы войск одной расы есть адекватные ответы других рас. Найти выигрышную тактику можно всегда. Порой даже не одну. Порадовал и AI – в тактических боях он силен, хотя порой и предсказуем. Иногда, правда, на глобальной карте противник творит странные вещи, но определенная логика в их действиях есть.

Многопользовательский режим, в который авторы внесли достаточно много интересных нововведений, требует дополнительного изучения и, наверное, отдельной статьи. Пока что обсуждать его рано.

В целом следует признать, что Heroes of Might and Magic V удались. Мелкие недостатки можно поправить патчами, но это именно мелкие недостатки. Перед нами настоящие, возрожденные «Герои». Наши «Герои».


Комиссия по торжественной встрече


Это просто праздник какой-то


Кавалерия – вперед!


Странный альянс – демон и эльф


По лицу видно – хороший человек


Откройте, полиция!

Серийный убийца серийных убийц

Condemned: Criminal Origins

Сергей Светличный

Паспорт



Жанр action/horror
Разработчик Monolith Productions
Издатель SEGA
Web-сайт condemnedgame.com

Monolith Productions
За годы своего существования эта американская компания сумела выдать на-гора не только один из самых популярных движков, но и изрядное количество гениальных шутеров.
Игры Blood, Blood 2: The Chosen, Aliens vs Predator 2, The Matrix Online, TRON 2.0, No One Lives Forever, No One Lives Forever 2: A Spy In H.A.R.M.'s Way, Contract Jack, Sanity: Aiken's Artifact, Shogo: M.A.D., CLAW, F.E.A.R.
Проекты продолжение F.E.A.R.
Web-сайт www.lith.com

Вердикт



Очень хороший сюжетный ужастик, но не без недостатков

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

 Графика; атмосфера

 Посредственный AI; однообразный дизайн уровней

Формула игры

F.E.A.R. – девочка + сюжет = **Condemned: Criminal Origins**

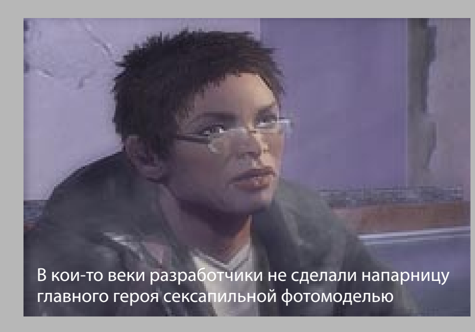
У замечательного шутера F.E.A.R. при всех его достоинствах имелся один серьезный недостаток: в нем не было ни обещанного мощного сюжета, ни horror-составляющей. Однако вскоре после него на Xbox 360 вышел следующий проект от Monolith, внешне малоотличимый от F.E.A.R. – Condemned: Criminal Origins, в котором, если верить владельцам данной консоли, все вышеперечисленное присутствовало в полной мере. И вот наконец, спустя полгода, Condemned добрался и до ПК – и теперь мы можем проверить, так ли это на самом деле.

Надо сказать, что C:CO похожа на F.E.A.R. не только внешне (в игре используется улучшенный «феаровский» движок), но и внутренне (по крайней мере поначалу). Мы опять играем за представителя правопорядка, обладающего не совсем понятными паранормальными способностями, который занимается расследованием неких мистических преступлений. К счастью, по мере прохождения сходство с F.E.A.R. утрачивается – в том смысле, что Condemned все-таки не превращается в обычный шутер, а до самого конца остается сюжетным ужастиком.

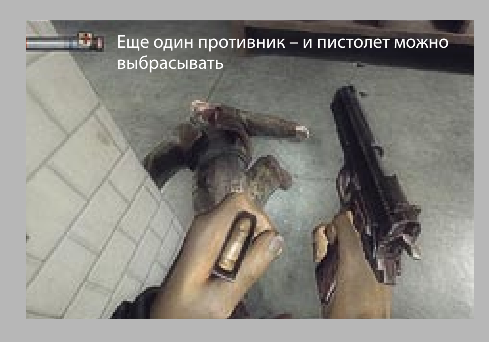
Итак, главный герой – агент ФБР по имени Итан Томас (Ethan Thomas), занимавшийся расследованием серийных убийств, у которого на профессиональном поприще наступила черная полоса – все его последние дела так и остались нераскрытыми. Очередной выезд на место преступления, совершенного маньяком по кличке Match Maker, вначале ничем не отличается от предыдущих – однако только вначале. Очень быстро выясняется, что на этот раз мы имеем дело не с банальным серийным убийцей, и что за всем происходящим стоит гораздо более загадочная и, пожалуй, даже мистическая фигура...

Как уже упоминалось выше, Condemned не постигла участь F.E.A.R., и сюжет здесь наличествует не только на первых минутах игры. И хоть в середине он все же уходит на задний план, но довольно скоро возвращается обратно и остается с геймером до самых финальных титров. Не всем, правда, понравится, что после окончания игры мы получаем слишком мало ответов, причем не на те вопросы, которые возникали в процессе прохождения... Но это уже мелочи.

Condemned использует улучшенный движок F.E.A.R., и это заметно. Внешне игра выглядит просто отлично – помнится, владельцы Xbox 360 в свое время заявляли, что «ПК такую графику не потянет». Как видим, все-таки тянет, хотя на максимальных настройках Condemned притормаживает даже на очень мощной конфигура-



В кои-то веки разработчики не сделали напарницу главного героя сексапильной фотомоделью


Еще один противник – и пистолет можно выбрасывать

ции. Впрочем, и результат получается соответствующий – добавьте к и без того достойной графике F.E.A.R. отличные постэффекты и лучшую на сегодня реализацию освещения, и вы получите Condemned.

В общем, как это выглядит, полагаю, понятно, остается главный вопрос – как в это играется? Предупреждаю сразу – совсем не так, как вы привыкли. Я уже говорил выше, но еще раз повторюсь: Condemned – это не шутер, это horror. Если в F.E.A.R. геймеру разрешалось нести с собой не больше трех видов оружия, то тут разработчики пошли еще дальше и оставили только одно. Более того, в случае с огнестрельным оружием вы ограничены тем количеством патронов, которое было в его магазине в момент подбора. Тут даже нет функции *Перезарядка*, вместо нее на клавишу *R* назначена *Проверить боеприпасы* – по ее нажатии ваш герой достает магазин и смотрит, сколько у него осталось патронов. Когда он опустеет – пистолет/автомат/винтовку можно либо выбросить, либо использовать как холодное оружие. Интересно, что у противника точно такое же ограничение – если вы наткнулись на бандита, вооруженного пистолетом, то можно пересидеть в укрытии и подождать, пока он расстреляет все боеприпасы, после чего идти на него врукопашную. С другой стороны, после такого боя с его трупа вы имеете лишь пистолет с пустым магазином – так что если хотите получить «рабочее» оружие хотя бы с парой патронов, придется лезть под пули.

Понятно, что с таким подходом огнестрельное оружие является редко используемой экзотикой. Чем же в Condemned приходится драться большую часть времени? Всем, что попадется под руку. Честное слово, это просто гениально – вы можете применять любой предмет, мало-мальски похожий на оружие. Вырвать из стены кусок трубы, доску с гвоздями или арматурину с глыбой бетона на конце, отломать от шкафа металлическую дверцу, открутить манекену руку, снять топор с пожарного щита – в общем, вариантов больше, чем вы можете себе представить. Причем каждое такое «оружие» обладает четырьмя характеристиками – сила удара, скорость, блок и радиус досягаемости, поэтому периодически приходится решать непростые задачи вроде «стоит ли менять монтировку на гораздо более сильный молот, если у монтировки выше скорость и она лучше блокирует удары?»

К сожалению, у Condemned есть и недостатки (похоже, Monolith в последнее время иначе работать не умеет). И главный из них – это, как ни парадоксально, интеллект противников. После гениального AI в F.E.A.R. начинаешь и от Condemned ждать как минимум такого же – однако тут он по абсолютно непонятной причине ничем выдающимся похвастать не может. То ли искусственный интеллект изначально был оптимизирован под перестрелки и не смог потянуть рукопашные бои, то ли для Condemned его написали с нуля другие люди – но факт остается фактом, здешние противники выглядят явно глупее «феаровских».

Кроме AI, разочаровывает еще система сбора улик – многообещающая на первых порах, она в итоге используется самым примитивным способом и по большей части служит триггером для выдачи очередной порции сюжета, а не для разнообразия геймплея.

Ну и традиционно для Monolith несколько подкачал дизайн уровней – хоть они и разнообразнее виденных нами в F.E.A.R., но ненамного.

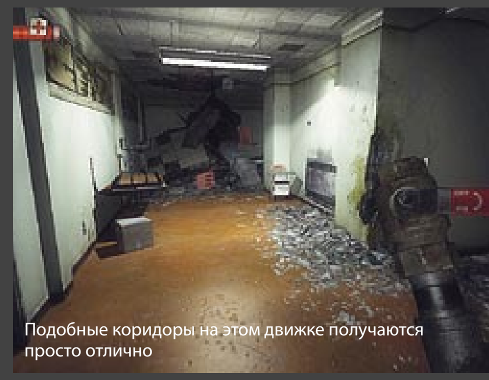
Как это ни жаль, но перечисленные недостатки слегка подпортили замечательную в остальном игру, и поэтому оценка «отлично», которую мы изначально заготовили для Condemned, превратилась в «хорошо».

Лучшие игры этого же разработчика 

F.E.A.R. **ДПК 12/2005**
Aliens vs Predator 2 **ДПК 10/2001**
No One Lives Forever **ДПК 12/2000**


Убить или не убить – вот в чем вопрос


«Пасть порву, моргалы выколю!»


Подобные коридоры на этом движке получаются просто отлично


Труп в раздевалке – это очень веская улика


«Я когда из бани иду, у меня всегда морда красная…»


Охотник и жертва поменялись местами

Большое путешествие

SpellForce 2: Shadow Wars


Главное повалить, потом ногами затопчем!


Гиганты тупые, зато сильные

Олег Данилов

SpellForce вместе с аддонами была и остается одной из самых любимых игр вашего покорного слуги, собственно как и сам композитный жанр RPS, лучшим представителем которого и является проект студии Phenomic Game Development. Естественно, выхода полноценного сиквела я ждал с особым нетерпением, в то же время внутренне опасаясь, как бы авторы не пошли на поводу у маркетологов и не упростили игру. Мои страхи были не напрасны – SpellForce 2: Shadow Wars получилась своеобразной RPS-lite, скатившись с вершины хардкорного гейминга до уровня попсового WarCraft III.

Казалось бы, внешне игра осталась прежней – ролевая часть вообще не претерпела сколь-нибудь значительных изменений. Да, под нашим началом уже не рунные воины, ибо магия рун ушла из мира Эо. Управлять придется группой смертных, собранной из представителей различных рас. Главный герой/героиня (на ваш выбор, я лично предпочитаю шатенок) – представитель отверженной расы шайкан. Потомки мятежного Малакая, смешавшего свою кровь с кровью спасенного им дракона Ура, слишком горды и порой подвержены приступам беспричинного гнева. Как сказали бы адепты Star Wars, они колеблются между темной и светлой сторонами Силы. А это значит, что играть будет еще интересней, ибо свобода выбора – всегда хорошо. К сожалению, авторы сделали сюжет абсолютно линейным, позволив нам своевольничать лишь в побочных квестах. Ну да ладно.

Итак, шайканы жили бы себе обособленно, но как обычно нашлись товарищи, решившие наложить руку на священный символ отверженного народа – живого дракона. Враг у ворот, силы не равны, но победа, конечно же, будет за нами. Несмотря на гордость, придется идти на поклон к соседям, не особо любящим шайкан людям, эльфам и гномам. Собственно с этой целью наш герой и отправляется в путешествие. Но опять-таки, как водится, у соседей тоже не все в порядке, и вначале придется помочь им, чтобы потом... Это только завязка большого приключения, которое будет в SpellForce 2: Shadow Wars. Сюжет, несмотря на линейность, весьма интересен и не так банален, как может показаться на первый взгляд. Конечно, до уровня SpellForce: The Breath of Winter он недотягивает, но в целом неплох.

SpellForce 2: Shadow Wars, как и ее предшественницы, – очень большая игра. Там, где другие проекты давным-давно бы закончились, вас ожидают еще десятки часов геймплея. Двадцать действительно огромных локаций, сотни дополнительных, порой весьма занимательных квестов, возможность руководить войсками различных рас – все это здесь есть. Но чего-то, увы, не хватает.

Во-первых, ролевую систему, к сожалению, упростили. Если раньше мы могли «строить»


В гневе Титан страшен…


Жар-птица

персонажа смешанной специализации, легко изменяя путь развития, то теперь по сути у нас лишь два пути – воина и мага. Конечно, они тоже имеют свои развилки – школы магии и типы оружия, но по сравнению с оригинальной SpellForce это лишь огрызки. Число заклинаний, их разделение по силе и уровню канули в Лету – вместо нескольких сотен типов чар нас ожидают жалкие десятки. А вот количество разнообразных амуниций не изменилось – их не просто много, а очень много. Жаль только, что у торговцев, как правило, продаются лишь самое слабое оружие, броня и амулеты. Кстати, зачем оригинальную трехуровневую денежную систему SpellForce заменили банальной одноуровневой – непонятно.

Во-вторых, упрощена, и достаточно сильно, стратегическая часть. Число доступных строений безбожно урезано – по сути можно обойтись тремя-четырьмя зданиями. Типов войск тоже стало меньше, хотя и не так кардинально. Зато появились титаны, способные в одиночку сравнять с лицом земли вражескую базу или затоптать пару-тройку героев. К сожалению, уменьшили и количество ресурсов, ограничившись всего тремя. А как же замечательные лесопосадки эльфов, изменяющие ландшафт?… Жалко, честное слово. Но самое обидное, что авторы не извлекли уроков из предыдущих частей игры. Строить укрепления так и не разрешили, и оборона базы – это по-прежнему головная боль полководцев. Почему-то не добавили формации – бои традиционно превращаются в малоразумительную свалку, реальную силу в которой представляют лишь герои и титаны.

В графическом плане SpellForce 2 – безусловно большой шаг вперед по сравнению с предыдущей серией. Какие здесь деревья и трава… почти как в Oblivion! Особенно если использовать неудобный и бесполезный вид от третьего лица. Число и качество спецэффектов возросло, как и количество полигонов, потраченных на персонажей, в первую очередь главных. Одним словом – смотрите на скриншоты и наслаждайтесь. Хотя, положа руку на сердце, следует признать – графика что-то потеряла. В SpellForce был шарм, собственный стиль, SpellForce 2 ближе к современному стандарту визуализации и поэтому менее оригинальна. Музыка в игре просто великолепна, как заглавные мелодии, так и контекстные фоновые композиции. Озвучка похуже, но в целом неплохо.

SpellForce 2 – отличная, качественная игра с огромным живым миром, интересным геймплеем и запутанным сюжетом, но… оригинальная SpellForce была лучше. И это обидно. Подождем дополнения, над которым немцы из Phenomic уже работают. Может быть, все еще наладиться в мире Эо.

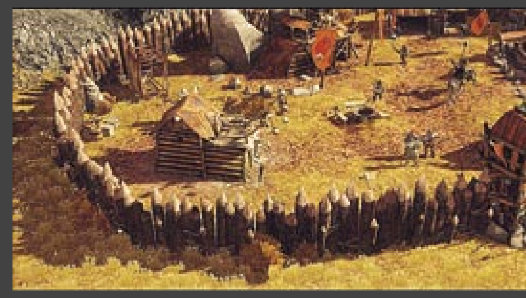
Другие RPG/стратегии



«Космические Рейнджеры 2: Доминаторы» **ДПК 12/2004**
Wars & Warriors: Joan of Arc **ДПК 3/2004**


Почем тыквы, смерд?


Не ссорьтесь, девочки…


Хорошо устроились, гады


Дави пауков!

Паспорт



Жанр RPG/RTS
Разработчик Phenomic Game Development
Издатель Jowood
Web-сайт www.spellforce.com/sf2/

Phenomic Game Development
Эта немецкая компания основана в 1997 г. Волкером Вертичем, одним из создателей сериала The Settlers. По сути в портфеле студии всего два сериала, зато каких – The Settlers и SpellForce!
Игры The Settlers, The Settlers III, SpellForce: The Order of Dawn, SpellForce: The Breath of Winter; SpellForce: Shadow of the Phoenix
Проекты SpellForce 2: Dragon Storm
Web-сайт www.phenomic.de

Вердикт



Упрощенная и облегченная версия SpellForce

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★





\+ Потрясающая графика; огромный мир; органичное сочетание RPG и RTS; интересный сюжет

– Упрощенная стратегическая и ролевая части; сумбурная боевая часть

Формула игры



SpellForce – руны – ресурсы – … + графика = **SpellForce 2: Shadow Wars**

Паспорт 

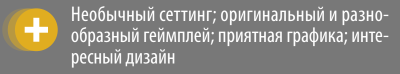
Жанр action/adventure
Разработчик Mamont Games
Издатель «ИДДК»
Web-сайт refuse.iddk.ru/ru/

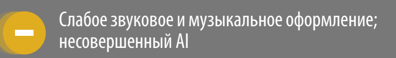
Mamont Games
Игровое подразделение московской компании MultiSoft, занимающейся разработкой мультимедийного ПО, создано в 2004 г. «Refuse: Атака брака» – первый проект студии, и, надо сказать, весьма удачный.
Игры нет
Проекты дополнение к «Refuse: Атака брака», неанонсированный танковый симулятор
Web-сайт mamontgames.com

Вердикт 

Самобытная и очень интересная action/adventure. Редакция «ДПК» рекомендует

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Необычный сеттинг; оригинальный и разнообразный геймплей; приятная графика; интересный дизайн


Слабое звуковое и музыкальное оформление; несовершенный AI


Ну разве не красавица?


Консерватория


Дети, убирайте игрушки!



Пластиковый спецназ

Формула игры

Army Men + Mamont Games = **«Refuse: Атака брака»**

«Refuse: Атака брака»

Олег Данилов

Столкнувшись с яростным сопротивлением противника в районе плиты, наши войска отступили на позиции возле холодильника. Благодаря отличной работе снайпера, оборудовавшего огневую точку в кофейной чашке и прикрывавшего прорыв коммандос, нам удалось провести диверсию в зоне микроволновки – подорвать тостер. Разведка доносит о крупных силах рефузеров, сконцентрированных у мойки, но мы не теряем веры в наш спецназ, самый пластиковый спецназ в мире!

Бред? Что вы, просто описание одной из миссий action/adventure «Refuse: Атака брака», главные действующие лица которой – пластиковые солдатики, сражающиеся с партией бракованных игрушек, сбежавших с фабрики и обосновавшихся в загородном доме. Управляя тремя вояками, вам предстоит, комната за комнатой, очищать здание от захватчиков. Идея далеко не свежа и затерта до дыр в провальной серии аркад и стратегий Army Men. Тем не менее разработчикам из Mamont Games удалось поднять ее на качественно новый уровень.

Во-первых, Refuse полностью трехмерна. И хотя графика игры уступает современным аналогам – освещение достаточно бедное, полигонов не хватает, а текстуры порой пугают низким разрешением, уже после первых миссий на это не обращаешь внимания. Настолько детально и с выдумкой реализован микромир загородного дома. Модели рефузеров, собранные из разнообразного хлама и наших пластиковых солдат, выглядят очень органично, боссы оригинальны, а уровни продуманы и буквально напичканы секретами, интерактивными элементами, обходными путями и загадками.

Во-вторых, и главных,– в Refuse просто интересно играть. Наши подопечные имеют различную специализацию. Разведчик мастерски владеет кошкой и может забираться в труднодоступные места (порой под самый потолок). Коммандос обвешан грудой оружия и в одиночку готов справиться с толпой противников. Девушка-снайпер способна расчистить путь своим соратникам и прикрыть их атаку. Тип игры каждый подбирает под себя. Будет ли это наглая лобовая атака или хитрый обходной маневр – решать вам.

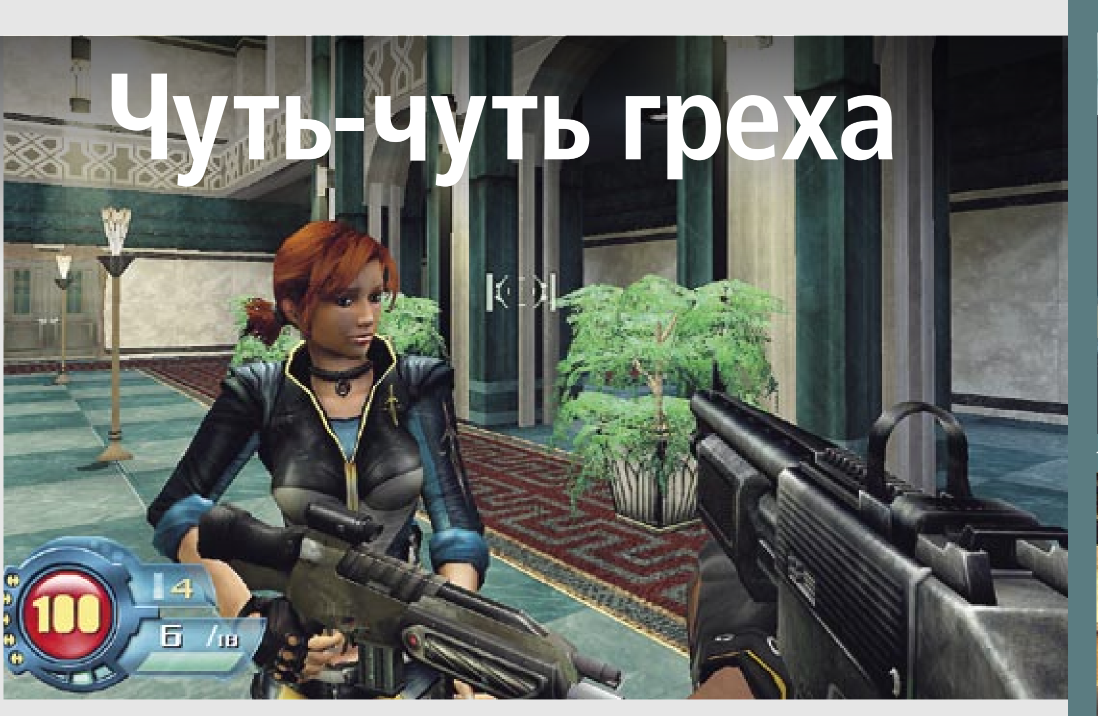
Модели противников и наши солдаты разделены на зоны, и ничего не стоит отстрелить врагу руку с оружием или снести голову, сделав его, таким образом, безопасным. Если же какую-либо конечность потерял наш боец, он всегда может подобрать ее и приклеить на место (клей выполняет функции аптечек). Кстати, на пройденные уровни позволено возвращаться, чтобы обследовать все закоулки, собрать патроны, найти спецоружие (очень, между прочим, оригинальное) и т. д.

Refuse органично сочетает в себе черты action от третьего лица и адвентюры. Пожалуй, это один из самых оригинальных проектов 2006 года. Редакция «ДПК» рекомендует.

P.S. Окончание намекает на запланированный аддон. Как нам стало известно, он уже разрабатывается. Что ж, с нетерпением ждем.

Поуправлять маленькими солдатиками можно еще в 

Army Men (1998)
Army Men: Sarge's Heroes (2000)
Army Men RTS (2002)



Чуть-чуть греха


Левелорд знает, что нужно геймеру


Временами игра похожа на мод для Half-Life 2



SiN Episodes: Emergence

Сергей Светличный

Давным-давно, в 1998 г., появился замечательный шутер SiN, которому страшно не повезло в жизни. Во-первых, он вышел в одно время с Half-Life (с разницей буквально в две недели), что уже само по себе способно погубить любой проект. И во-вторых, в нем было колоссальное количество ошибок, для исправления которых пришлось выпускать гигантский по тем временам патч. Обе эти причины, по сути, похоронили отличную со всех других сторон игру, и даже выход аддона (также очень неплохого, кстати) ситуацию спасти уже не мог. Хоть у SiN была своя немногочисленная армия поклонников, основная геймерская масса осталась к нему абсолютно равнодушна. Неудивительно поэтому, что в течение последующих нескольких лет на вопрос «Планируете ли вы выпустить продолжение SiN» разработчик отвечал неизменным: «Понимаете, для провалившихся проектов продолжение обычно не делают».

К счастью, из любого правила бывают исключения, и в конце концов Ritual объявила о начале работ над второй частью «Греха», причем... на базе своего давнишнего соперника – новый SiN использует «движок» нового Half-Life и распространяется через Steam. Кроме того, игру решили сделать многосерийной и выпускать небольшими порциями – видимо, для уменьшения риска финансового провала (в случае если она не станет популярной, производство можно будет оперативно свернуть).

Так что SiN Episodes: Emergence – это лишь первая часть девятисерийной саги о приключениях нашего старого знакомца, полковника Джона Блейда. Кроме него, сюда перекочевал хакер Джей Си и, конечно, роковая красотка и по совместительству главная злодейка Элексис Синклер (которая за прошедшие годы изрядно помолодела и заодно избавилась от имиджа женщины-вамп). Есть и новые персонажи: Джессика, очаровательная рыжая напарница Блейда, и злодей со славянским именем Радек.

Конечно, оценивать Emergence как законченный продукт не есть правильно, но поскольку второго эпизода ждать еще неизвестно сколько, то придется. Итак, игра очень короткая – без проблем проходится примерно за 5 часов. Умножая на 9 серий по $20 каждая, получаем полные характеристики финального продукта – чуть менее 50 часов геймплея за слегка отрезвляющие $180.

К сожалению, малая продолжительность SiN Episodes: Emergence – не единственный недостаток. Как это ни парадоксально, но игра выглядит затянутой – развития сюжета в Emergence практически нет. И хоть начинается она хорошо (первое, что видит геймер, – огромные силиконовые шары Элексис, склонившейся над главным героем) да и продолжается тоже неплохо (через минуту нам уже показывают ее в очень соблазнительном бикини), дальше все не так замечательно, как хотелось бы. Всю игру мы гоняемся за Радеком, а когда наконец почти догоняем... правильно, появляются финальные титры.

Кроме того, Ritual не была бы самой собой, если бы выпустила идеальную игру без единой ошибки. Наиболее неприятная из замеченных – проблема с пресловутой адаптивной сложностью (у многих геймеров по мере прохождения она только повышалась, отказываясь понижаться, когда он начинал слишком часто умирать, из-за чего финальные уровни становились просто безумно сложными). Конечно, Ritual в конце концов выпустил патч, исправляющий эту и ряд других ошибок, но осадок, как говорится, остался (так же, как и в случае с первым SiN).

К счастью, у Emergence при всех недостатках есть и одно достоинство – в нее интересно играть. Поэтому, хотя первый эпизод и смахивает скорее на слишком большую демо-версию, чем на полноценную игру, любителям жанра с ней ознакомиться стоит. А поклонникам оригинального SiN – так и вообще в обязательном порядке.

Поиграйте также в первоисточник 

SiN **ДПК 12/1998**

Паспорт 

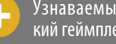
Жанр first person shooter
Разработчик Ritual Entertainment
Издатель Ritual Entertainment
Web-сайт www.sinepisodes.com

Ritual Entertainment
Компания основана в 1996 г. (вначале называлась Hipnotic Software), сделала себе имя на великолепном дополнении к Quake – Scourge of Armagon. Кроме того, Ritual примечательна еще и тем, что именно в ней трудится культовая личность – дизайнер уровней Richard «Levelord» Gray (добрая половина уровней в Duke Nukem 3D – его рук дело).
Игры Quake Mission Pack #1: Scourge of Armagon, SiN, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Star Trek: Elite Force II, Blair Witch Volume III
Проекты SiN Episodes
Web-сайт www.ritual.com

Вердикт 

Если бы игра была в 2–3 раза больше и без досадных ошибок, получился бы действительно очень хороший шутер

Графика ★★★★★
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★


Узнаваемый мир и персонажи; классический геймплей

Игра слишком короткая; необходим патч

Формула игры

SiN + Half-Life 2 =
SiN Episodes: Emergence

Паспорт



Жанр микс
Разработчик Milestone
Издатель Black Bean Games
Web-сайт www.evolutiongt.com

Milestone
Небольшая итальянская студия, уже четвертый год выпускающая разнообразные автоаркады, причем сразу для всех современных игровых платформ. Конца и края этому нет.
Игры Lamborghini FX, Racing Evoluzione, SCAR: Squadra Corse Alta Romeo
Проекты нет данных
Web-сайт www.milestone.it

Вердикт



Наглая попытка дважды продать одну и ту же игру

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



Ролевая составляющая; несколько уникальных машин; неплохая симуляция гонки; Габриэль Таркуини в качестве наставника



Ничтожное количество нововведений; немного странные спецэффекты; старые трассы

Дешево и сердито



Evolution GT

Формула игры

SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo – Alfa Romeo = **Evolution GT**

Олег Данилов

Как быстро стать богатым не особо напрягаясь? Продать одну игру дважды, например. Действительно, раз уж ребятам из итальянской глубинки удалось придумать гремучую смесь гоночной аркады и RPG, при этом выгодно толкнув политагитку на основе данного концепта самой Alfa Romeo, грех было не использовать имеющийся engine и ролевую механику еще раз. Так появилась на свет Evolution GT, клон прошлогодней SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo, только с перламутровыми пуговицами.

Собственно изменений в игре кот наплакал. Вместо полной линейки Alfa Romeo, начиная с тысяча девятьсот затертого года, – современные автомобили GT-класса. Как правило, актуальные модели этого или прошлого года плюс небольшое количество концепт-каров. Кстати, и «альфы» среди GT есть. Некоторые из машин действительно уникальны, например Pagani Zonda (!), Pontiac Solstice или TVR Tuscan, остальные мы уже видели в сериях NFS:U, World Racing и т. д. Среди трасс вообще ни одной новой. Конечно, понятно, что выдумывать что-то свое и называть получившееся чудо (Тильке только не показывайте) Хокинхейм, Веларунга или Лагуна-Сека не стоит. Но почему, скажите на милость, нельзя было переделать городские этапы? Зачем повторять их до щербин на поребриках и рекламных щитов? Это уже просто неуважение к пользователям.

Базис ролевой системе решили не менять. Разве что добавили параметр, отвечающий за умение обгонять, атакуя из аэродинамического мешка. Также теперь перед началом карьеры нам позволят выбрать один из перков, увеличивающих получаемый опыт. А перед началом сезона – еще и командный бонус, повышающий ценность тех или иных игровых действий. Остальные ролевые характеристики остались нетронутыми. Вот только дополнительных очков теперь выдается меньше, да и число «плюсовых» шлемов, гоночных комбинезонов, перчаток и обуви сократилось.

Собственно, и как гонка SCAR... простите, Evolution GT никак не изменилась. С симуляторной точки зрения улучшились развесовка автомобилей и сцепление с трассой, а вот поворачиваемость и поребрики стали ощущаться хуже. Кстати, и езда по траве и гравийным ловушкам теперь менее реалистична. Зато добавилась имитация аэродинамического мешка и аквапланирования. А в качестве вашего инструктора выступает сам Габриэль Таркуини, чемпион BTCC и ETCC, но это служит лишь слабым утешением. Как и улучшенная графика. Эффект *depth of field*, конечно, хорош сам по себе, но в EGT выполнен халтурно. То же можно сказать и о поддельном *HDR*, и о постэффектах нокаута и перемотки времени. Чистенько, но простенько. Зато модели машин на самом деле неплохи, жаль только, повреждения на них чисто визуальные.

Одним словом, если вам так уж не терпится покататься на Pagani Zonda, Bugatti EB 110 или DTM-версии Mercedes CLK, обратите внимание на очередное творение Milestone, если же нет – продолжайте играть в NFSU: MW.



TVR в Сити это нормально



Время – назад



Мане? Моне? Данко?



Не верь глазам своим! Это же Pagani Zonda!

Другие автомобильные игры с элементами RPG



Auto Assault **ДПК 2/2006**
Ex Machina **ДПК 1/2006**
SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo **ДПК 7/2005**

Перееросток

«18 стальных колес. Конвой»

Олег Данилов

Достоверные источники сообщают, что долгожданный долгострой «Дальнобойщики 3» все-таки будет закончен к концу текущего года. Хотя верится в это с трудом. Все что остается любителям больших грузовиков – скрипя зубами перевозить грузы по территории Америки в играх сериалов 18 Wheels of Steel и Big Mutha Truckers. Да и то последние части обоих проектов оказались хуже предыдущих. Так что поводов для оптимизма, увы, нет.

Для того чтобы испортить неплохую в принципе игру, много не надо – достаточно выполнить пожелания геймеров. Что наглядно продемонстрировали чехи из SCS Software. Многие (каюсь, и я в том числе) жаловались, что Америка в предыдущей части 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal получилась какая-то игрушечная, маленькая. Из конца в конец США можно было добраться на тяжелогруженном трейлере всего-то за полчаса, а сами города сливались практически в сплошной... нет, не мегаполис, – поселок. Авторы поняли недовольных буквально – размеры виртуальных штатов выросли ровно в 10 раз. Теперь рядовая поездка Сан-Франциско – Лас-Вегас занимает 30 минут игрового времени, а для того чтобы проехать от одного океана до другого придется потратить 5–6 часов. При этом заметьте – сохранения в процессе поездки с грузом запрещены. Учитывая, что в пути практически ничего не происходит, вы заскучаете уже после трех-четырех заказов. Во время длительных ночных переездов я буквально засыпал за рулем, выезжая на встречную полосу. Почти как настоящий дальнобойщик. Этот аспект симулирован в игре великолепно. С остальным похуже.

Экономическую часть убрали полностью. Никакого подбора цепочки заказов, ожидания груза, скоростной доставки, менеджмента машин вашей компании и т. д. Просто едем, куда хотим, и все. Без экономики играть стало совсем грустно. Гонки со временем тоже упразднили – лишь в спецзаданиях и по допсоглашениям с работодателями.

Графика игры осталась на прежнем уровне и сегодня смотрится просто смешно – спрайтовые деревья и сплошные заливки вместо текстур... Грузовики, правда, выглядят получше, но проект это не спасает. Как и появившиеся достопримечательности, небоскребы и почти реалистичные города (особенно хороши Нью-Йорк и Сан-Франциско). Музыкального сопровождения традиционно нет и куда-то исчез ogg-плеер. Звук моторов просто ужасен.

«18 стальных колес. Конвой» – игра на любителя, да и то не для всякого. Ценителей предыдущих частей и великолепных «Дальнобойщиков» она не удовлетворит. Остается надеяться, что «1С» и SoftLab-NSK выполнят обещание.

P.S. Ради бога, объясните мне, темному, зачем нужны конвои? В процессе игры я этого не понял, руководство же пользователя молчит...

Формула игры

(18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal × 10) – менеджмент = **«18 стальных колес. Конвой»**

Другие игры сериала



Hard Truck: 18 Wheels of Steel **ДПК 8/2005**
18 Wheels of Steel: Across America **ДПК 1–2/2005**
18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal **ДПК 10/2004**



Паспорт



Жанр симулятор
Разработчик SCS Software
Издатель/локализатор «Бука»
Web-сайт www.scssoft.com/18-wheels-of-steel-convoy.php

SCS Software
С 2000 г. чешская компания (основана в 1997 г.) подвизалась делать бюджетные игры для Valusoft (THQ) и ARUSH Entertainment – соответственно симуляторы грузовиков и охоты. Движок Prism 3D, работающий во всех играх студии, чехи умудрились лицензировать еще для 12 различных проектов, в том числе и отличной Duke Nukem: Manhattan Project.
Игры Rocky Mountain Trophy Hunter 3, Shark! Hunting the Great White, серия Hunting Unlimited, серия 18 Wheels of Steel, OceanDive
Проекты Deer Drive
Web-сайт www.scssoft.com

Вердикт



Испортить игру можно, выполнив пожелания игроков. Пример перед вами

Графика	★★★☆☆
Звук	★☆☆☆☆
Играбельность	★★☆☆☆
Локализация	★★★★☆

\+ Более реалистичные города; добавлены грузовики и прицепы

– Устаревшая графика; отсутствие экономической части и менеджмента; очень монотонный игровой процесс; длительные поездки без возможности сохраниться





Красиво, черт возьми!



Golden Gate, Aztec и Coin Tower – это Сан-Франциско

Паспорт 

Жанр тактическая RTS
Разработчик Digital Reality
Издатель Monte Cristo
Web-сайт www.montecristogames.com/war-on-terror/en/

Digital Reality
Digital Reality – старейшая и самая известная венгерская игровая студия – создана в 1994 г. как Amnesty Design. Сегодняшнее имя получила в 1997 г. В настоящее время в портфеле компании девять неплохих стратегических игр. Любимые темы студии – космос и Вторая мировая.
Игры Reunion, Imperium Galactica, Imperium Galactica II, Platoon, Haegemonia, Desert Rats vs. Afrika Korps, The Solon Heritage, D-Day
Проекты Field Ops, War Front – Turning Point, проект под Xbox 360
Web-сайт www.digitalreality.hu

Вердикт 

Хорошая тактическая RTS при условии, что вы не сломаете себе голову на сюжетных поворотах

Графика	★★★★★
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★☆

 Графика; три кампании; множество юнитов; дизайн уровней; динамизм; озвучка

 Сюжет; сумбурные сражения; баланс; невнятная музыка


В фильме так делал герой Николаса Кейджа


Бум!


Главная героиня в китайской кампании кастует заклинание heal на своих подопечных



Формула игры

Терроризм + коммунизм + демократия = **War on Terror**

Стойкий оловянный солдатик

War on Terror

Янош Грищенко

В Digital Reality, похоже, решили не сходить с проторенной стези и создали еще одну тактическую RTS. Кстати, о Второй мировой войне в ней не сказано ни слова. Позади – драматическое прошлое, впереди – безрадостное будущее. Кланяемся сценаристам в пояс, утешили. Но, в конце концов, кто-то же должен остановить глобальный разгул терроризма и прекратить интервенцию северокорейской армии против Китая (*все рыдают. – Прим. ред.*)?

Игровой процесс War on Terror похож и на C&C: Generals, и на Ground Control одновременно. С одной стороны, три участника конфликта (World Forces, Order и People's Liberation Army), с другой – никакого строительства и добычи ресурсов, все внимание сосредоточено на выполнении заданий. Контроль над местностью устанавливается благодаря захвату drop points. Чем их больше, тем эффективнее вы можете оперировать войсками и прибывающими подкреплениями. Вызов последних, кстати, доступен благодаря mission points, которыми вас одаривает руководство за выполнение того или иного задания или уничтожение противника. К тому же от предыдущей Desert Rats vs. Afrika Korps в наследство War on Terror досталась возможность самостоятельного выбора боевых единиц перед началом практически каждой миссии.

Но отлаженный механизм дает сбой, когда дело доходит до вооруженных стычек. Доведенный до абсурда баланс просто заставляет скрипеть зубами перед монитором, когда на открытой местности ультрасовременный Challenger II со 120-миллиметровой пушкой капитулирует перед стойким моджахедом с РПГ. Практически каждая более или менее серьезная стычка превращается в безобразную сумбурную свалку. Именно поэтому специальные возможности, которыми наделен ряд юнитов, зачастую нельзя задействовать из-за суматохи. Ни о каких формациях речи не идет, можно лишь задавать основные типы поведения. Классическая формула победы следующая: собрать в одну большую кучу разношерстных юнитов (особенно если им будут оказывать поддержку машины техпомощи и медики) и всей гурьбой заглянуть к противнику на огонек.

Напряженную обстановку, впрочем, часто разряжают шутки, которыми изобилует игра. Если приложить определенные усилия к выполнению бонусных заданий, то можно увидеть реконструкцию одного эпизода из фильма The Rock, фабрику для переработки ядерных отходов из Sahara и даже некоего Pvt. Bilko, без особых угрызений совести продающего террористам американский боевой вертолет.

Графический движок выглядит бодрым и подтянутым. Спецэффекты, масштабируемость, общее качество картинки и детализация уровней могут повергнуть неподготовленного человека в шок. Но не спешите выкручивать настройки на максимум – то же самое может произойти и с вашим драгоценным ПК.

P.S. Солдаты, облаченные в цветастую combat armor с minigun в руках немного выделяются из общей плеяды юнитов. Прямо Tribes какой-то, ей богу.

Не забывайте о 

«Ground Control 2: Операция Исход» **ДПК 10/2004**
Desert Rats vs. Afrika Korps **ДПК 5/2004**
C&C: Generals **ДПК 4/2003**


ДОВГООЧІКУВАНЕ ПРОДОВЖЕННЯ КРАЩОЇ ГРИ 2004 РОКУ*
В тылу
ВРАГА
II
BEST WAY
1С
ФИРМА "1С"
*За версією Gameland Awards 2005
"Виробництво в Україні - ДП "Єврософтпром"
© 2006 ЗАТ "1С". Усі права захищені.
© 2006 Компанія Best Way. Усі права захищені.

Паспорт



Жанр космосимулятор
Разработчик Egosoft
Издатель «Новый Диск»
Web-сайт www.x3-reunion.com

Egosoft
Компания существует с далекого 1990 г., но, к сожалению, число выпущенных ею игр немного разочаровывает. Свою деятельность Egosoft начала с аркады Ugh! на платформу Amiga, позже портированной на PC. Известность получила благодаря серии X, ставшей культовой.
Игры Ugh!, X: Beyond the Frontier, X-Tension, X-Gold, X²: The Threat
Проекты нет данных
Web-сайт www.egosoft.com

Вердикт



Качественное продолжение серии X

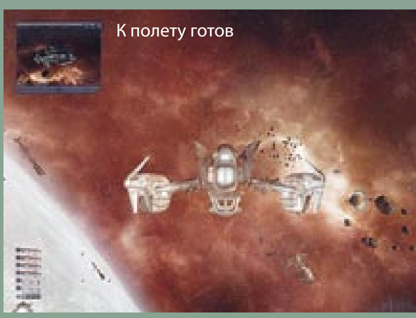
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Качественная графика; огромный игровой мир; полная свобода действий

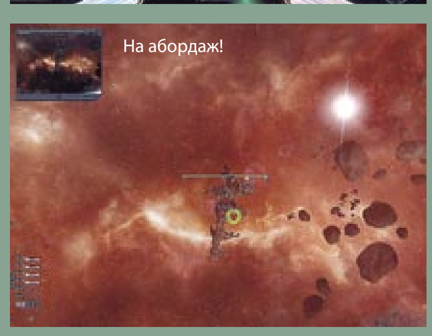

Отсутствие обучающего сценария

Формула игры

X² + новый движок = **X³: Reunion**


К полету готов


В очередь!


На абордаж!


МКС через пару сотен лет

X в кубе

X³: Reunion

Роман Оберемко

Хорошие космические симуляторы можно пересчитать по пальцам одной руки, игр же, заслуживших такую известность, как сериал X, вообще не существует. Продолжения X² поклонники ждали три года, и надо заметить – не напрасно. Изначально X³ планировался как аддон к предыдущей части саги, но в итоге разработчики-трудоголики выдали на-гора полноценный сиквел.

Egosoft не очень-то беспокоится о привлечении новых фанатов. Мир Воссоединения не любит незнакомцев – он предпочитает жить по законам, известным лишь избранным. Неофиту придется очень тяжело – никакого обучающего сценария в игре нет, присутствует только симулятор боя, помогающий освоиться с управлением, да и то лишь методом «научного тыка». Единственный путь, позволяющий понять законы вселенной X³, – внимательно читать руководство пользователя, на первой странице которого написано: «Скажи "до свидания" повседневной жизни и/или сну». Но без прочтения этого титанического труда начинать игру нет смысла.

Стартовые условия не балуют особым разнообразием. Уровни сложности влияют только на количество кредитов и состояние корабля – на самом простом игрок получает 100 000 кредов и два прекрасно оборудованных корабля, а на наиболее сложном – лишь 450 дензнаков и старое космическое корыто. Затем следует выбрать специализацию – бизнесмен, наемный убийца или же звездный ковбой. Однако сама сюжетная линия довольно скучна и неинтересна, причем необязательна к выполнению, геймер сам может решать, когда отправиться на очередную миссию.

Намного большего внимания заслуживает торговая система. С одной стороны, все элементарно – в одном секторе галактики переизбыток товаров, а в другом – дефицит, но оказывается не все так просто. Довольно часто по прибытии на станцию выясняется, что кто-то более расторопный уже наполнил ее склады, и вам приходится улетать, несолоно хлебавши, с полными трюмами. Что же делать, если работать извозчиком надоело? Нет проблем – покупаем звездолеты со специальным ПО, и они займутся торговлей без вашего участия, а игроку предстоит строить заводы и фабрики. Занятие это довольно увлекательное – недостаточно просто кликнуть в любой точке в космосе и тем самым возвести промышленный гигант, придется повозиться с покупкой и установкой каждого модуля, неустанно руководить транспортом, перевозящим материалы.

Если же торговля – не ваше призвание, то есть смысл избрать путь звездного волка-одиночки – ловить среди бескрайних просторов космоса флибустьеров, вычислять контрабандистов и даже обзавестись со временем полицейской лицензией. А если же вы не поклонник закона, то никто не запретит заняться грабежом и кровопролитием на перекрестках звездных магистралей. В этой игре возможно все – стоит только захотеть.

Поиграйте также в



Elite Starfighter
Wing Commander: Privateer Gemini Gold

1:43
Mini Desktop Racing

Олег Данилов

Data Design Interactive на изумление плодовитая студия. В течение 2004–2005 гг. она выпустила то ли семь, то ли девять аркадных гонок в совершенно разных сеттингах, на одном и том же движке и с очень близкой игровой механикой. Action Girl Racing, Rig Racer, Offroad Extreme, Monster Stadiums, Monster Trux Offroad, Urban Extreme и т. д. Недавно все эти проекты вышли и в Украине, ознаменовав начало настоящей издательской деятельности одесской компании «Одиссей».

Честно говоря, указанные выше гонки относятся к классу бюджетных и особого интереса не представляют – игрушки-однодневки с достаточно простенькой графикой и незамысловатым геймплеем. Пройти их все скопом можно в течение двух дней. Мы решили выделить из списка единственный проект – Mini Desktop Racing. Во-первых, он оказался наиболее привлекательным по игровому процессу и самым интересным по сеттингу. И в конце концов, мы уже тысячу лет не видели не то что хороших игр в стиле Micro Machines, а вообще никаких (странный Mashed не в счет)!

Наверняка многие наши читатели в детстве коллекционировали модели автомобилей в формате 1:43. И скорее всего, устраивали импровизированные гонки с их участием на столе, в песочнице, на ковре и т. д. Теперь это можно сделать, но уже на ПК. Очень жаль, что машинка лишь одна – старый Mini Cooper (эх, какой автомобиль, не чета нынешнему!), да и трасс, проложенных по столам, книжным полкам, папкам для документов и офисным креслам, слишком мало, но зато сделаны они с душой.

Границы трека определяются разложенными канцелярскими скрепками, карандашами, резинками, чашками, степлерами, скоросшивателями. В качестве трамплинов и мостиков служат папки и лотки для документов, а также линейки. О поворотах и опасных местах сигнализируют желтые наклейки Post-It! с нарисованными на них маркером стрелками. Антураж составляют разнообразные фикусы, кубики Рубика, компьютеры и прочие незаменимые в офисе вещи. Сами машинки очень легкие и норовистые – так и пытаются слететь со стола вниз. Да еще и соперники толкаются и мешают ехать. Все это, несмотря на достаточно посредственную, тщательно замыленную bloom-эффектами графику, абсолютно провальный звук и несколько странную физику от Havok, выглядит и играется очень весело.

Увы, игра проходится буквально за два часа, а полноценного мультиплеера здесь нет – только split screen. Дорисуй авторы еще пару локаций – парк, загородный дом, магазин – да сделай настоящие чемпионаты и сетевой режим, цены Mini Desktop Racing не было бы.

P.S. Кстати, рекомендуем пробовать вместе с Refuse. Сеттинги очень уж близки.

На маленьких автомобилях можно покататься в

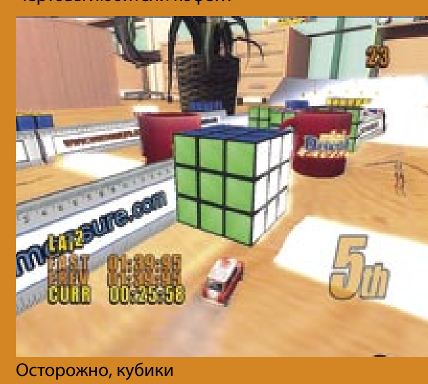
«Mashed: Вдребезги» **ДПК 10/2004**
Micro Machines V3 **1998**
Ignition **1997**



Вот бы в настоящем офисе так!



Чертовы любители кофе…



Осторожно, кубики



Формула игры

Mini Cooper : 43 + офис =
Mini Desktop Racing

Start your engine, gentlemen

Паспорт

Жанр аркадные гонки
Разработчик Data Design Interactive
Издатель «Одиссей»
Web-сайт нет

Data Design Interactive
Английская компания, созданная еще в далеком 1983 году, разрабатывает бюджетные игры для всех платформ, начиная со Spectrum и Commodore 64 и заканчивая PC, PlayStation 2, Xbox и игровых автоматов. В портфеле студии более 50 проектов.
Игры Ninja Bread Man, серия Kidz Sports, Nickelodeon Party Blast, Conquest Earth и многие другие
Проекты нет данных
Web-сайт www.datadesign.uk.com

Вердикт ★★★★★



Маленькие-маленькие Mini Cooper на офисных столах. Очень забавно

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Оригинальное окружение; веселый геймплей


Уровней слишком мало; машинка всего одна; полноценный мультиплеер отсутствует

Паспорт 

Жанр симулятор
Разработчик Knife Edge Software
Издатель Great Planes
Web-сайт www.realflight.com

Knife Edge Software
Орегонская (США) компания, уже много лет создающая суперреалистичные симуляторы радиоуправляемых моделей. Как летающих, так и ездящих.
Игры R/C Pilot, RealRace Classic, RealRace G2, серия RealFlight и дополнения к ней
Проекты нет данных
Web-сайт www.knifeedge.com

Вердикт 

Для любителей модельного спорта, остальным – не беспокоиться

Графика 
Звук ★★★★★
Играбельность ★★★★★

 Большое количество моделей; 10 новых взлетных площадок; существенно улучшенная графика; удобный интерфейс

 Геймплея здесь нет. Это не игра – тренажер

Формула игры

R/C Aircraft + PC = **RealFlight R/C simulator**


К взлету готов!


Десант? Высадка?


Кто тут на солнышке греется?

К запуску! Зажигание. Контакт! Есть контакт!


RealFlight R/C simulator

Игорь Комаров

Просторный учебный класс, аромат свежего дерева и эмалита, из каптерки доносится приятный запах модельного топлива, веселые детские голоса смешиваются с жужжанием электролобзиков... Многие в далекие юношеские годы занимались в каком-либо кружке – будь то авиа- или судомодельный. И порой, когда проходишь мимо бывшего Дома пионеров, в котором было проведено немало зимних вечеров, накатывает жуткая ностальгия...

Но если для кого-то подобное лишь воспоминание, для других – реальность. А в реальности действует единственное правило – только постоянные тренировки делают любителя мастером. И здесь на помощь может прийти RealFlight – современный симулятор радиоуправляемых авиамоделей. Будучи не совсем игрой в привычном понимании, RealFlight является серьезным тренажером, очень достоверно имитирующим процесс запуска и управления авиамоделью.

Итак, что же мы получаем? С точки зрения человека, стоящего на зеленой лужайке с пультом радиоуправления, – практически 100-процентно точную картинку: вот в десятке метров бодро пофыркивает моторчиком модель, чутко реагируя на малейшие движения ручек управления. Детализация хороша – двигаются все необходимые элементы – рулевые поверхности, поворотные колеса, отлично анимированные винты, и даже выхлоп, подчиняясь физическим законам, усиливается, когда вы даете газку, и относится ветром в сторону. Однако полноценно погрузиться в процесс управления моделью мешает тот факт, что тренажер рассчитан на управление с помощью блока радиоаппаратуры, подключенного к компьютеру через USB-порт. В противном случае для того чтобы полетать, необходимо «шаманить» с настройками джойстика в эмуляторе или же использовать исключительно тренировочные модели, изначально созданные для «прямого» управления.

По своей идеологии этот сим, на мой взгляд, близок к такому известному бренду, как Flight Unlimited от почившей в бозе Looking Glass Studio. Никаких ограничений, никаких заданий – полная свобода. Модель, джой, небо – и так пока не надоест. Конечно, для требовательных геймеров, ценящих в играх смысл, сюжет, проработанность предыстории и антураж, этого мало, но хотя бы для интереса стоит попробовать поуправлять моделью, чтобы понять, как далеки от реальности многие авиасимуляторы самолетов, а уж вертолетов – и подавно.

Советы

- Модели летают быстро и за несколько секунд могут превратиться в точку на горизонте, управлять которой будет затруднительно. Для этого в игре предусмотрено несколько видов обзоров – можно использовать бинокль или выбрать вариант обзора из кокпита.
- Завалить модель в штопор практически невозможно – достаточно выставить управление в нейтраль, и самолетик прекращает вращаться.
- Управление вертолетом – задача совершенно нетривиальная. Мало того что оно совсем не самолетное, так еще и модель норовит ежесекундно куда-то улететь и упасть.
- Не удивляйтесь, если после вашего очередного пируэта во время посадки вертолет начинает суматошно крутиться. Скорее всего вы повредили хвостовой винт, и балансировка модели нарушена.
- Помните о том, что когда модель летит «от вас», то управление прямое (т. е. ручка вправо соответствует крену вправо), а когда она летит «на вас» – инверсное (т. е. ручка вправо соответствует крену влево).

Если вам надоела суперреалистичность RealFlight, попробуйте 

«Перл-Харбор» **ДПК 12/2004**
Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight **ДПК 8–9/2003**
«Шторм. Солдаты неба» **ДПК 12/2002**


Суперпредложение для подписчиков!
УБОЙНЫЙ
КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ
для любителей
железа и игр
Универсальный
«Домашний ПК»+DVD
и драйвовый
Gameplay+DVD
Два лучших
компьютерных журнала
Украины с двумя
DVD-дисками ежемесячно!
35 грн
23,65 грн
Всего в месяц:
Вы экономите 30%
от розничной цены!
Подписной индекс 94938.
Подписка осуществляется во всех
почтовых отделениях страны.

Атака клонов

Паспорт 

Жанр third person shooter
Разработчик Rebellion
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.rebellion.co.uk/rogue.htm

Rebellion
Английский разработчик (с офисом в центре Оксфорда), в штате которого преимущественно выпускники местного учебного заведения. За 13 лет существования ничего особо выдающегося (за исключением действительно отличного шутера Aliens vs. Predator) в его активе так и не появилось.
Игры Aliens vs. Predator, Gunlok, Judge Dredd: Dredd vs. Death, Sniper Elite
Проекты нет данных
Web-сайт www.rebellion.co.uk

Вердикт 

На удивление неплохой консольный шутер, хотя до уровня компьютерных и недотягивает

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Отлично проработанная вселенная; любопытные находки в геймплее

− Устаревшая графика



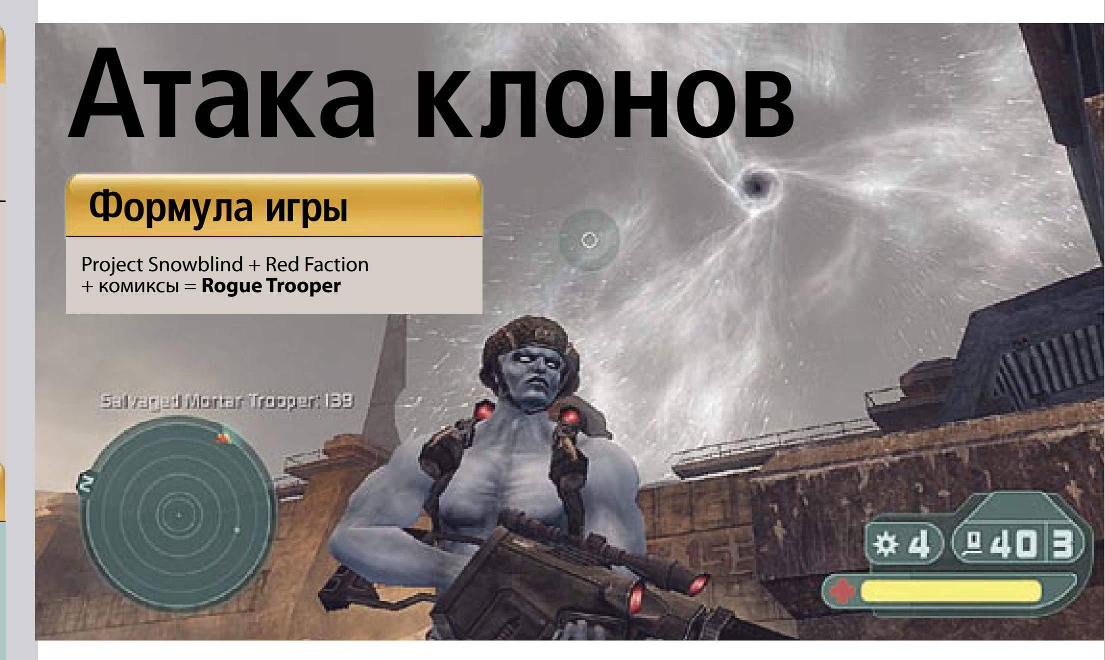
Сборка/разборка солдата GI на время



Город выглядит слишком живым как для места, где нельзя находиться без защитного скафандра



Истинный ариец



Формула игры

Project Snowblind + Red Faction + комиксы = **Rogue Trooper**

Rogue Trooper

Сергей Светличный

На первый взгляд это обычный консольный шутер а-ля Red Faction или Judge Dredd со всеми вытекающими последствиями. В общем и целом такое впечатление недалеко от истины, за одним исключением – Rogue Trooper неожиданно оказалась весьма неплохой игрой. Во всяком случае она однозначно лучше двух вышеупомянутых проектов. И хотя до уровня компьютерных «коллег по цеху» явно недотягивает, все равно любители жанра вполне могут провести пару не самых плохих вечеров за этим футуристическим боевиком, внешне напоминающим помесь Red Faction с Project Snowblind, только с видом от третьего лица (который, кстати, здесь на удивление практически ничем не отличается от обычного первого).

Пожалуй, самая сильная сторона Rogue Trooper – детально проработанная игровая вселенная. Впрочем, это и неудивительно, ведь в основе шутера лежит серия одноименных комиксов от 2000AD. Итак, действие Rogue Trooper происходит в далеком будущем, на планете Nu Earth. Как видно из названия, изначально она была новым домом для человечества, однако 20 лет непрерывных войн превратили этот некогда райский уголок в огромную свалку токсичных отходов, на которой человек может находиться лишь в скафандре высшей защиты. Однако боевым действиям подобный пустяк не помеха, и две противоборствующие силы – южане и норды, как ни в чем не бывало продолжают свое дело. Несмотря на название рас, указывающее на войну Севера и Юга, тут мы имеем скорее намек на войну между США и СССР – южане выглядят типичными американцами, а норды общаются с ярко выраженным русским акцентом и называют друг друга камрадами. Издержки комиксов, надо полагать.

Мы играем, естественно, за южанина, причем не простого, а специально выращенного в лабораторных условиях солдата, или GI. Им нипочем местная атмосфера, где обычный человек не продержится и пяти минут, они готовы сражаться уже в полуторалетнем возрасте, а если их убивают, то боевые товарищи извлекают из их головы биочип, на который в момент смерти записывается личность GI, дабы потом установить его в другое тело. Впрочем, наш герой слишком хорош, чтобы дать себя убить: потеряв в первом же бою всех своих друзей, он собирает их биочипы и в одиночку отправляется в самое логово врага – ведь где-то там скрывается южанин-предатель, пославший их на верную смерть…

Несмотря на завязку, обещающую бесшабашный аркадный шутер типа «Серьезный Сэм в квадрате», по геймплею Rogue Trooper периодически оказывается чуть ли не stealth-action (но и ураганного отстрела всего живого тут тоже хватает). Все-таки наш волк-одиночка, хоть и сильнее обычных людей, однако открытого столкновения с десятком солдат противника не выдержит даже он, поэтому снайперской винтовкой вы будете пользоваться едва ли не чаще, чем автоматом или гранатометом.

Отдельного упоминания достойна оригинальная система функционирования снаряжения – установленные в него биочипы погибших соратников улучшают ваши характеристики и открывают новые возможности вроде взлома замков; кроме того, боеприпасы/аптечки/оружие не валяются тут и там – их синтезирует собственный рюкзак, причем не из воздуха, а из собранного с поверженных врагов «лута». Так что палить в белый свет как в копеечку здесь слишком накладно – в конце концов вы останетесь без боеприпасов. В общем, жизненный принцип ковбоя Мальборо «один патрон – два бакса» актуален во все времена.

Конечно, у Rogue Trooper масса недостатков – откровенно устаревшая графика, консольное сохранение по чекпоинтам (впрочем, реализованное не так плохо, как могло бы быть), паршивый AI и т. д. и т. п. Однако несмотря на все вышеперечисленное, в него, как ни странно, интересно играть. А это, по-моему, главное.

На консолях на самом деле есть и гораздо более громкие проекты 

Killzone (PS2)
Black (PS2)

Улыбаемся и машем

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Янош Грищенко

Выставив буквально пару месяцев тому назад на публичное обозрение юродивую Rainbow Six: Lockdown (см. обзор в «ДПК», № 4, 2006), Red Storm Entertainment заставила многомиллионную армию поклонников своего творчества задуматься о не столь добром, сколь вечном. К всеобщему ликованию публики заметим, что свежеиспеченный Ghost Recon: Advanced Warfighter разительно отличается от безвременно покинувшего нас сородича.

Несмотря на урезанные по сравнению с первой частью тактические возможности, GRAW все же ухитряется недурно держаться на плаву. Отныне под вашим командованием находится только один отряд, состоящий из трех солдат, при непосильной помощи которых вы будете сокрушать безмерно распоясавшихся инсургентов в краю текилы, кактусов и маракасов, суть Мексике. Перед каждой миссией (а также нередко и во время нее) вам позволено экипировать своих подопечных самым разнообразным оружием, единственное ограничение – грузоподъемность бойца. И главное – не пугайтесь, завидев в меню незнакомые вам виды оружия, – ведь события игры разворачиваются в недалеком будущем.

Искусственный интеллект боеприпасов не жалеет и обожает поливать врага длинными очередями. В остальном же AI оставляет положительные впечатления. Как противники, так и напарники во время боя сами пытаются найти укрытия, чтобы не подставляться под пули. Даже самый захудалый мучачо, меняя магазин в автоматической винтовке, не будет торчать посреди улицы, а изворотливо нырнет за находящуюся рядом стену. Что, конечно, не может не радовать, так как каждая перестрелка представляет собой достаточно серьезный бой. Несмотря на то что в большинстве случаев на одного неприятеля хватает единственного точного попадания, легче от этого как-то не становится, особенно учитывая тот факт, что противников на уровне может быть свыше полусотни.

Графический движок исправно рисует Мехико и его окрестности. В городских кварталах, где и разворачивается большая часть событий GRAW, глаз радует обилие мелких деталей и различных объектов. Спецэффекты же вообще превращают каждую перестрелку в настоящую феерию: пули оставляют следы в стенах, а изрешеченные машины взрываются и горят, словно в каком-нибудь боевике.

Можно, конечно, сетовать на то, что в игре присутствует лишь один отряд, нет возможности переключаться между лидерами взводов, жесткой модели повреждений и многого другого, имеющегося в первой части игры. Но достаточно удобная система отдачи приказов и наличие тактического экрана все же несколько скрашивают их отсутствие.

В отличие от оригинального Ghost Recon, Advanced Warfighter – игра весьма динамичная и значительно более простая, местами даже отдающая аркадностью. И это избавит вас от многочасовых душевных терзаний за компьютером в тщетной попытке пройти одну единственную миссию.

Вспомните былое 

Sum of all Fears **ДПК 7/2002**
Ghost Recon **ДПК 1–2/2002**



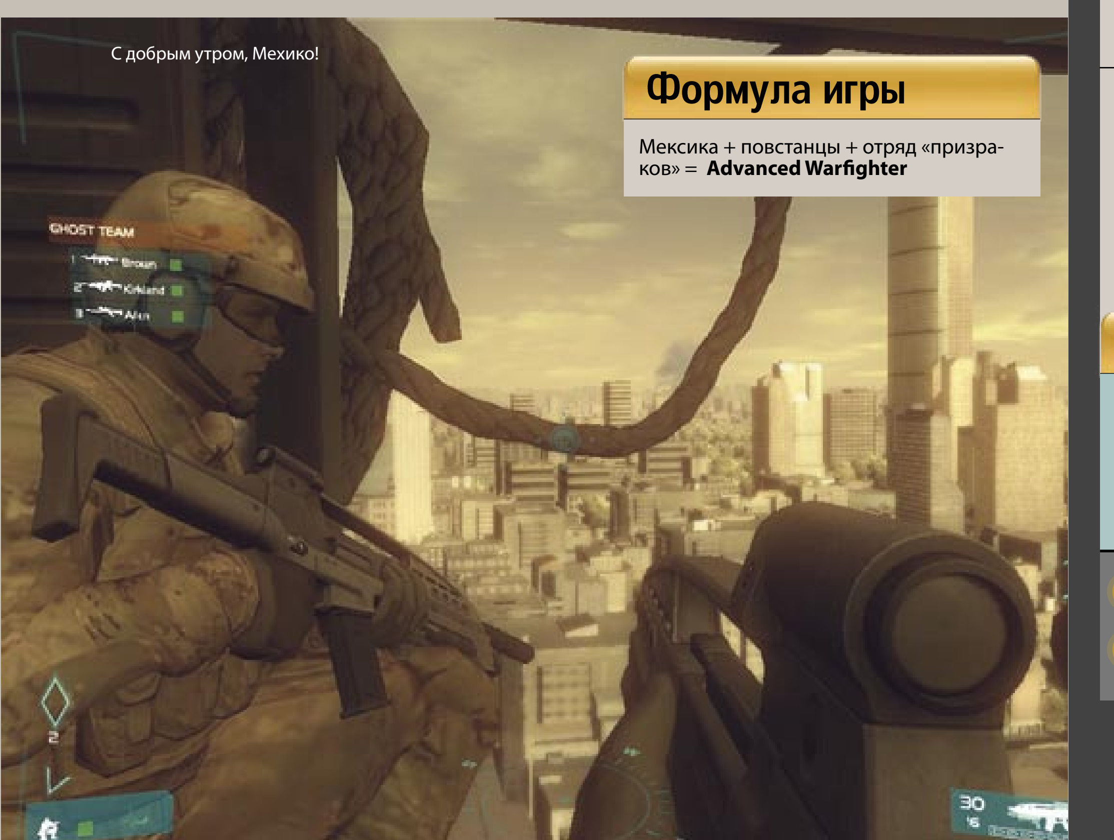
Ну, кто на нас с Васей?



Народу на улицах, прямо скажем, немного



Танк в уличных боях быстро превращается в груду металла



С добрым утром, Мехико!

Формула игры

Мексика + повстанцы + отряд «призраков» = **Advanced Warfighter**

Паспорт 

Жанр тактический FPS
Разработчики Red Storm Entertainment/GRIN
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.ghostrecon.com

Red Storm Entertainment
Компания основана в 1996 г., специализируется на выпуске тактических шутеров по мотивам произведений известного писателя Тома Клэнси.
Игры Tom Clancy's Politika, Tom Clancy's Rainbow Six, Shadow Watch, Force 21, Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance, The Sum of All Fears, Tom Clancy's Ghost Recon и др.
Проекты не объявлены
Web-сайт www.redstorm.com

Вердикт 

Достойная игра, но без претензий на мировое господство в жанре

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★☆

 Графика; звук; дизайн уровней; искусственный интеллект; обилие доступного вооружения

 Динамизм; отсутствие второго отряда; урезанные тактические возможности

Паспорт

Жанр CRPG
Разработчик Cypron Studios
Издатель 

Локализатор «Логрус»
Web-сайт www.gods-game.com

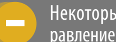
Cypron Studios
Сотрудники словенской компании, организованной в 1999 г., называют себя «командой талантливых личностей». Первая игра увидела свет в 2001-м, затем в 2003-м последовал аддон, и целых три года программисты работали над собственным 3D-движком, на основе которого и построена «Боги: Дорога в бесконечность».
Игры State of War, State of War: Warmonger, Command and Destroy Advance (GBA)
Проекты нет данных
Web-сайт www.cypron-studios.com

Вердикт 

Качественная классическая RPG, но с не очень современной графикой

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★

 Хорошо развитая ролевая составляющая

 Некоторые огрехи в балансе; неудобное управление

Формула игры

Демиурги 2 + вид от первого лица – MTG = **Боги: Дорога в бесконечность**


Какой камушек!


Стенка на стенку

Быть богом можно

«Боги: Дорога в бесконечность»

Роман Оберемко

Тема всевозможных фэнтезийных RPG уже заезжена чуть ли не до дыр, но все равно такие проекты выходят с завидной периодичностью и находят своих фанатов. В «Богах» разработчики представляют собственное видение сказочного мира, в котором уживаются на небольшом клочке земли эльфы, гномы, люди и иные разнообразные создания. Сам сюжет также не блещет оригинальностью – вы являетесь посланницей бога огня Асваарга, созданной из его астрального тела и отправленной в мир под названием Антазион, дабы разыскать всех местных богов и найти способ спасти свой родной Белларион.

К сожалению, возможности выбирать или создать персонаж нет и близко, вам в любом случае придется играть в роли барышни по имени Вивианна и начинать в строго определенной локации, так что о какой-либо replayability не может быть и речи.

Первое впечатление довольно грустное: графика на уровне конца 90-х годов, звуковой ряд состоит только из одной мелодии, не самое удобное управление. Благодаря всему этому после первого часа игры возникает стойкое желание удалить ее с винчестера, а диск спрятать как можно дальше. Но если еще на некоторое время задавить в себе столь порочное желание, то на ближайшую неделю можно смело попрощаться со сном, особенно если вы любитель классических RPG.

Ролевая система, сначала кажущаяся простой и стандартной, со временем привносит в игру некоторую изюминку благодаря такому параметру, как специализация. Их три – Воин, Маг и Алхимик. Каждый герой, появляющийся под вашим началом, может иметь как одну из них, так и несколько. Оригинально организован способ увеличения навыка в специализации – очки получаемого опыта позволяют повышать только базовые характеристики, а чтобы улучшить способность, необходимо найти учителя и либо заплатить ему деньги, либо выполнить для него определенный квест. Сама специализация напрямую влияет на навыки персонажа – воин сможет наносить большие повреждения и использовать специфические удары, маг – изучать редкие заклинания, а алхимик – создавать качественные необычные предметы.

Естественно, как и в любой RPG, игроку не удастся избежать стычек с врагами. В «Богах» боевая система реализована в пошаговом режиме и на первый взгляд напоминает сражения «стенка на стенку», но стоит вникнуть в суть ведения боя, и открывается иная сторона, с позволения сказать, головоломка, на решение которой можно потратить не один час времени. Расстановка воинов на поле брани, использование различных типов ударов и магии, выбор объекта атаки – все это делает каждую битву непохожей на остальные. Но, к сожалению, есть и своя ложка дегтя – баланс сил иногда выкидывает своеобразный сюрприз, да такой, что выиграть бой просто нереально.

Создать простую ролевую игру авторы, видимо, посчитали слишком легким занятием и добавили торговую систему, что оказалось совсем не лишним. При острой нехватке денег проблема решается покупкой товаров в одном городе и продажей их в другом. Но не все так прозаично, присутствует и контрабанда, и подкуп, и возможность закупать какие-либо товары прямо у производителя.

Так что в целом игра представляет собой очень приятный и играбельный проект, рассчитанный в первую очередь на геймеров, которые предпочитают классические RPG.



Поиграйте также в 

«Демиурги 2» **ДПК 11/2003**


Бой пьянству, но перед боем надо выпить!



Формула игры

FIFA + ЧМ 2006 = **FIFA World Cup 2006**

Все ближе и ближе

FIFA World Cup 2006

Максим Капинус

Появление очередной версии FIFA уже стало для нас таким же привычным явлением, как наступление весны или Нового года. Естественно, что и в этот раз EA Sports не могли пропустить такое событие, как чемпионат мира по футболу, и к началу мероприятия подсуетились с выпуском FIFA World Cup 2006.

Как обычно, нас встретило «море» футбольных звезд, лицензированных команд и немецких стадионов (место проведения чемпионата – Германия, если кто не знает). Основное блюдо – режим World Cup, в котором уже составлены группы из 32 команд, прошедших квалификационный отбор. Взяв любую из них под свою опеку, можно постараться довести ребят до золотых медалей. Специально для тех, кому не повезло с гражданством, и их страна не попала в финальную часть соревнования, в FIFA World Cup 2006 есть еще 95 команд, которые участвовали в розыгрыше «билетов» в Германию, но удача от них отвернулась. Теперь у вас есть возможность исправить эту оплошность при условии удачной игры в квалификационном раунде.

Что касается интерфейса, то EA Sports в который раз наступает на те же самые грабли. Несуразное и неудобное меню листается и клавиатурой, и мышью, но в обоих случаях одинаково неудобно. Каждый год оно изменяется, но суть остается той же: всплывающая информация о музыкальном треке загораживает кнопку *Advance*, а многочисленные окна с запросом на подтверждение изменений в профиле медленно гробят нервную систему.

Одна из главных неприятностей, с которой геймер сталкивается тут же, – значительно пониженная сложность игры. Даже на world class победить соперника с внушительным счетом не составляет труда, поэтому уже через три-четыре часа можно легко выйти в полуфинал.

Как это ни забавно, но в области геймплея FIFA WC 2006 теперь еще больше походит на своего основного конкурента – Pro Evolution



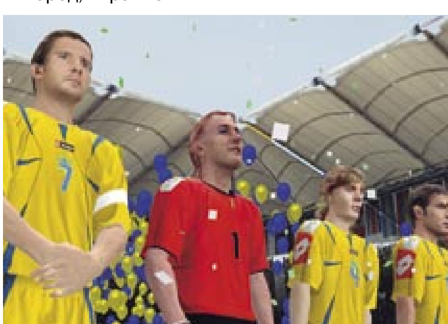
Попробуйте альтернативу серии FIFA

Pro Evolution Soccer 5 **ДПК 12/2005**

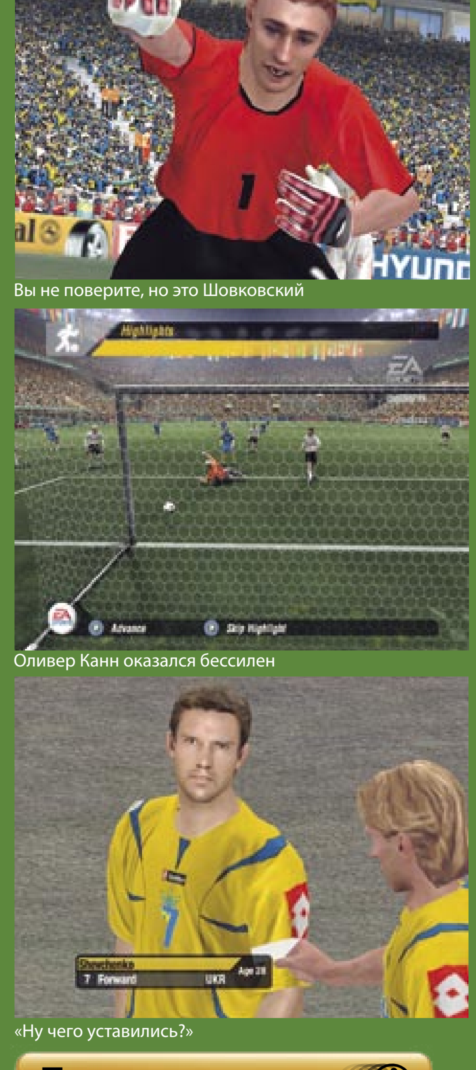
Soccer. Приятно, что стандартных ходов становится все меньше, поскольку именно это убивало игровой процесс в предыдущих частях серии, где вариации голевых моментов можно было сосчитать на пальцах одной руки. Многочисленные рикошеты и единоборства соперников значительно разнообразили матчи, сделав их более зрелищными и интересными.

Система управления футболистами также претерпела изменения. Отныне длительность нажатия на кнопку удара не означает его силу, а определяет, насколько высоко взлетит мяч. Точность и сила «выстрела» будут зависеть от персональных характеристик спортсмена и его физического состояния на тот момент. Занятное новшество, учитывая, что такая же система давно применяется в серии PES.

Особенно приятно, что отечественным авторам модов и дополнений не придется ночами корпеть над очередным внедрением украинской сборной в игру. Команда Блохина своим феноменальным выходом в финальную часть турнира заранее обеспечила себе обязательное участие и в виртуальном чемпионате. Так что «Вперед, Украина!»



А с неба сыпались цветные полигоны



Вы не поверите, но это Шовковский

Оливер Канн оказался бессилен

«Ну чего уставились?»

Паспорт



Жанр футбольный симулятор
Разработчик EA Sports
Издатель Electronic Arts
Web-сайт www.easports2006fifaworldcup.com

EA Sports
Студия EA Sports создана специально для производства спортивных симуляторов. Всем известны знаменитые серии FIFA, Madden NFL, NHL, NBA, прославившиеся множеством лицензионных команд и чемпионатов.
Игры серия FIFA, серия NHL, серия NBA Live, Tiger Woods PGA Tour 2001, серия Madden NFL, Superbike 2000, Ultimate Hunt Challenge
Проекты FIFA 2007, NHL 2007
Web-сайт www.easports.com

Вердикт ★★★★★



Скрашивает время в ожидании чемпионата мира

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Тотальное лицензирование; приятный геймплей

– Посредственная графика; легкость прохождения

Shareware-игры

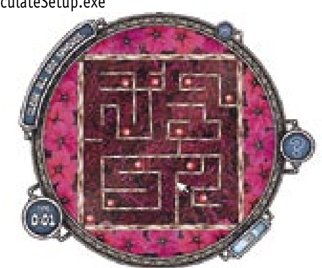
Олег Данилов

Казалось бы, при таком обилии shareware-игрушек, выходящих чуть ли не ежедневно, сложно придумать что-то оригинальное, тем более, если проект концептуально напоминает старые классические игры, например тот же Tetris. Однако авторам порой удается изобрести велосипед и кардинально изменить хорошо знакомый геймплей. Или же, по-другому расставив акценты, превратить банальный арканоид в увлекательное действо. Именно подобные классические, но в то же время очень необычные и интересные игры мы рассмотрим сегодня.

Circulate

★★★★★

Разработчик Pi Eye Games
Объем 3,8 MB
Адрес загрузки www.pieyegames.com/Circulate/CirculateSetup.exe

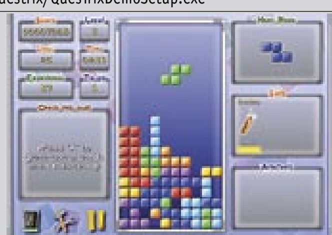


Эта очень оригинальная головоломка на первый взгляд проста. Имеется круг, легко вращаемый движением мышки, множество разнообразных шариков и стенки. Почти как в детской игре «Лабиринт» – надо сдвинуть платформу, и шарики посыплются вниз, подчиняясь законам физики. Ваша задача – либо загнать их в отведенное место, либо собрать вместе, либо соединить противоположные по цвету, уничтожающие друг друга. Авторы постоянно меняют правила, вводя бомбы, разрушающие перегородки, заглушки, буксиры, черные дыры и т. д. – оторваться практически невозможно. Circulate еще раз подтверждает правило: все гениальное – просто. Кстати, оформление фонов тоже гениально.

QuesTrix

★★★★★

Разработчик Cubic Games
Объем 5,2 MB
Адрес загрузки www.cubic-games.com/games/questrix/QuesTrixDemoSetup.exe



Несколько лет назад стало модным добавлять ролевую составляющую буквально ко всем игровым жанрам. Так появились шутеры с элементами RPG, RPS, RPG/adventure и т. д. Авторам QuesTrix пришла идея добавить ролевые элементы к обыкновенному «Тетрису». Заполняя падающими кубиками полоски, вы зарабатываете опыт, а по достижении уровня можете потратить его на улучшение своих способностей или получение полезных умений. Например, динамита, уничтожающего блоки, дрели, сверлящей дырки в монолитах, баллончика с раствором, заполняющим отверстия. Power-up заряжаются самостоятельно, ваша задача – правильно использовать их. Геймплей хоть и не совсем сбалансирован, но интересен.

Alexey's Dwice

★★★★★

Разработчик Алексей Пажитнов
Объем 12,9 MB
Адрес загрузки www.wildsnake.com/demo/dw/

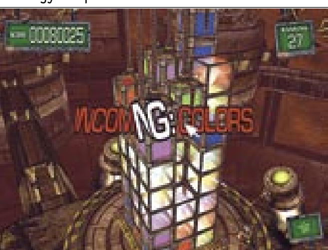


Новая головоломка от великого Алексея Пажитнова! Хотя по сути игра представляет собой «Тетрис» наоборот (здесь мы не собираем, а разбираем стены, состоящие из до боли знакомых блоков), с геймплеем в Dwice все в порядке. Кто бы сомневался! Благодаря плавному повышению сложности и разнообразным бонусам, использовать которые волен сам геймер, оторваться от Dwice просто невозможно. Наверное, в начале игра покажется вам слишком простой, но не спешите выносить вердикт – уже после первого этапа геймплей становится динамичней. Dwice – это переосмысление одной из головоломок Пажитнова, вошедшей в Microsoft Puzzle Collection Entertainment Pack (2000 г.).

Cubology

★★★★★

Разработчик Pi Eye Games
Объем 3,9 MB
Адрес загрузки www.pieyegames.com/Cubology/CubologySetup.exe



Еще одна оригинальная игра на тему «Тетриса» от лондонской студии Pi Eye Games. На этот раз перед нами смесь Sokoban с объемным и цветным «Тетрисом». Робот-погрузчик сбрасывает с потолка разноцветные ящики нескольких типов. Ваша задача – рассортировать их, группируя по цветам или создавая слои из полупрозрачных коробок с кристаллами. Естественно, все это в полном 3D с массой красочных спецэффектов. Есть и разнообразные бонусы. В аркадной части играем, пока не завалимся, в Puzzle решаем головоломки. Само собой, имеются дополнительные уровни и даже, как в случае с Circulate, собственный редактор. Фантазии Pi Eye Games можно только позавидовать.

Serpengo

★★★★★

Разработчик Program-Ace
Объем 11 MB
Адрес загрузки www.lavamind.com/files/serpengo.exe

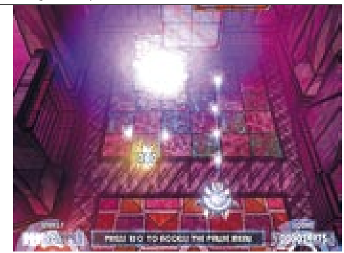


Serpengo – интересный shareware-проект от харьковской студии Program-Ace. Он тоже сочетает в себе достоинства сразу двух классических игрушек – Snake и Lines. Как и в «Змейке», мы управляем головой (в данном случае скорее хвостом, но суть не меняется) и, стараясь не столкнуться с препятствиями, подхватываем разноцветные шарики, которые, аналогично Lines, появляются на квадратном поле. Три одноцветных шара исчезают, кроме того, можно снимать их и по два, используя мины разного цвета. Простенько, но забавно. Имеются аркадный режим, гонки на время и, конечно же, головоломки. Графика далеко не современная, но весьма приятная, а музыка просто великолепна.

ArkLight

★★★★★

Разработчик Pi Eye Games
Объем 5,3 MB
Адрес загрузки www.pieyegames.com/ArkLight/ArkLightSetup.exe



Еще одна игра от английской команды Pi Eye Games в нашем обзоре. На этот раз ребята объединили в одном продукты элементы обычного арканоида и... вертикального скроллера. Вы – пилот космического истребителя, вооруженного энергетической пушкой. Но можете разрушать встреченные на пути блоки (здравствуй, арканоид), турели и танки противника не только стреляя в них, но и отталкивая энергетические сферы корабликом, управляя их полетом с помощью энергожгутов. Не забывайте абсорбировать плазмоиды обратно. Спецэффекты, особенно взрывы, получились очень яркие, хотя графика, в общем-то, не блещет. Геймплей весьма динамичен и потребует от вас хорошей реакции.

«Ззед»

★★★★★

Разработчик NevoSoft
Объем 8,5 MB
Адрес загрузки www.raskrutka.net/builds/zzed_rus.exe

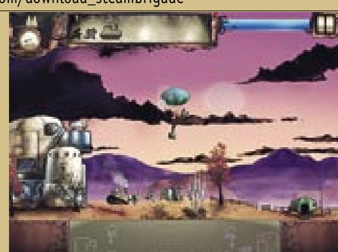


Взяв за основу игровую механику знаменитых «Булек» от absolutist.com, россияне из NevoSoft создали забавную логическую аркаду о космическом мусорщике Ззеда, с веселыми комиксами, раскрывающими сюжет, и захватывающим геймплеем. Всего-то надо было переименовать «бульки» в метеориты, заставить их подчиняться законам ньютоновской физики, добавить бонусы и космический антураж. Получилось, надо сказать, отлично: метеориты-бульки лезут на ваш кораблик (который, кстати, может маневрировать) со всех сторон, что-то непрерывно взрывается, камни рикошетят, бонусы валятся как из ведра. Динамично и очень интересно. Рекомендуем.

Steam Brigade

★★★★★

Разработчик Pedestrian Entertainment
Объем 22,3 MB
Адрес загрузки www.pedestrianentertainment.com/download_steambrigade



Все новое – хорошо забытое старое. Эту аксиому доказывает творение Pedestrian Entertainment. Steam Brigade явно основывается на почти позабытом сегодня Paratrooper, а некоторые элементы, похоже, взяты из Sophwich Triplane. Впрочем, это скорее не аркада, а головоломка: управляя дирижаблем и производя на своей базе солдат, танки, роботов и инженеров, вам необходимо довести техника до вражеской цитадели и уничтожить ее. А это порой ой как не просто. Хочется обратить внимание на графику игры – такой тонкой, почти акварельной работы мы не видели уже давно. Ах да, здесь еще есть сюжет и стильные комиксы.

Mosaic: Tomb of Mystery

★★★★★

Разработчик Reflexive Entertainment
Объем 15,6 MB
Адрес загрузки arcade.reflexive.com/downloadgame.aspx?AID=492&CID=4381

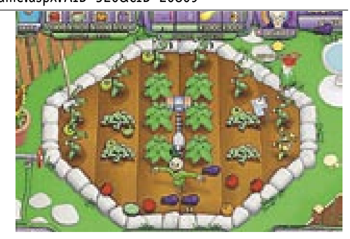


Все shareware-игры, вышедшие из-под пера компании Reflexive, – гениальны в отличие от «больших» игр данной студии. Mosaic: Tomb of Mystery не исключение. Объединив концепции Tekram и Tetris, нарисовав потрясающие задники в древнеегипетском стиле и добавив в игровой процесс сюжетную адвентюрную составляющую, авторы не прогадали. Ваша задача – собирать из падающих осколков древние глифты, пытаясь расшифровать надписи на них. Опять-таки имеется масса бонусов и помощники. А такой простой на первый взгляд геймплей оказывается весьма захватывающим. Оторваться от игры решительно невозможно. Браво, Reflexive!

Garden Dream

★★★★★

Разработчик Toybox Games
Объем 16,5 MB
Адрес загрузки arcade.reflexive.com/downloadgame.aspx?AID=520&CID=20809



Идеям Topper – верны! Таков лейтмотив творчества компании Toybox Games. Основа геймплея Garden Dream точно такая же, как у предыдущего проекта студии Roller Rush – максимально быстро реагировать на события, стараясь не пропустить ни одного. Только теперь вместо обслуживания клиентов в придорожной забегаловке мы заняты почти тимуровскими делами – помогаем бабушке собрать урожай, чтобы на вырученные деньги старушка могла расплатиться с долгами. А на огороде, как водится, и вредители, и засуха, и сорняки... Вот и приходится вертеться как белка в колесе. Графика Garden Dream достаточно приятна, а множество бонусов и апгрейдов не даст заскучать.

«Асы над Вьетнамом» Wings over Vietnam



Жанр авиасимулятор
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Руссобит-М»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Локализованная версия Wings over Vietnam –增 авиcимулятора, посвященного войне во Вьетнаме, продолжает серию игр, предназначенных для начинающих виртуальных пилотов.

Перевод сделан тщательно, даже слишком. Надпись «Вьетнам приветствует вас!» на стене американской авиабазы, выполненная на русском, выглядит несколько неуместно. Слух хардкорных вирпилов будет резать прямолинейный перевод штатовского летного радиосленга, да и опечаток в текстах миссий хватает.

Самолеты и техника выглядят приятно, анимированы практически все подвижные поверхности. Конечно, флайтмодель в игре не отличается особой тщательностью, но для авиасима, адресованного начинающим, она и необязательна. Зато довольно реалистично имитируется работа с авионикой и ПРНК 60-х годов. Так, для боевого использования БРЛС придется почитать руководство, без него разобраться в индицируемых маркерах и стробах и сбить МиГ не получится.

«Болек и Лёлек. Веселые старты» Bolek i Lolek. Zwariowana Olimpiada и Bolek i Lolek. Olimpiada Letnia



Жанр спортивные аркады
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Во времена СССР Болек и Лёлек, персонажи мультфильмов польских аниматоров, были безумно популярны на территории 1/6 части суши. Впрочем, и сейчас отдельные серии мультика показывают по телевидению. Интересно, что в это издание помещены сразу две близкие по духу игры со знакомыми персонажами – «Болек и Лёлек. Вверх тормашками» и «Болек и Лёлек. Команда чемпионов». Обе они сделаны польской компанией Aidem Media. Это аркадки на спортивную тему, первая из которых включает смешные сельские соревнования, вторая – олимпийские виды спорта. Типов состязаний действительно множество, особенно в «Команде чемпионов», управление очень простое, а плоская графика достаточно симпатична. Кроме того, можно играть и большой компанией.

Локализация сделана отлично. Прекрасно озвучены и обучающие тренировки, и комментаторы настоящих соревнований. Как перевод, так и подбор голосов почти идеальны.

«Винни. Игры с друзьями» Winnie Party Time

Жанр сборники мини-игр
Издатель «Одиссей»
Локализатор troll.ru
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★☆☆

Еще один сборник мини-игр, теперь по мотивам диснеевского мультика о Винни-Пухе. Отличительная особенность продукта – возможность игры вдвоем за одной клавиатурой. Все мини-соревнования, представляющие собой вариации на тему классических аркад, объединены общим сюжетом и глобальной походовой частью (!), очень напоминающей настольную игру с кубиками. Играть, в принципе, весело, особенно детям дошкольного возраста, но геймплей незамысловат, а в графическом плане проект, выпущенный на языке оригинала еще в 2002 г., морально устарел. Зато саундтрек весьма неплох.

Локализация оставила двойственное впечатление. Вроде бы и перевод правильный, и шрифты читаются хорошо, но озвучка настолько отличается от привычной нам по советскому мультфильму, что организм ее буквально не принимает. Впрочем, голоса подобраны достаточно близко к оригинальным английским.

«Война в пустыне: Африканский корпус» Combat Mission: Afrika Korps



Жанр wargame
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

На Западе Combat Mission: Afrika Korps вышла еще в 2003 г. Понятное дело, что за три года и без того визуально непритязательная игра подурнела окончательно. Очень слабые текстуры на всех объектах, слишком корявые модели пехоты, страшненькая техника, слабые спецэффекты – все это может отпугнуть игрока, взращенного на графических красотах современных стратегий. Но есть одна маленькая деталь: «Война в пустыне» относится к жанру wargame, и качество картинки здесь не важно. Зато имеются гибкая система отдачи приказов юнитам, возможность играть за все противоборствующие стороны, использовать особенности местности и погодных условий, огромное количество миссий и полнофункциональный редактор.

Локализация ограничивается лишь переведенными на русский язык брифингами перед миссиями (текста, в общем-то, немало), элементами интерфейса и руководством пользователя.

«Динозавр» Disney's Dinosaur

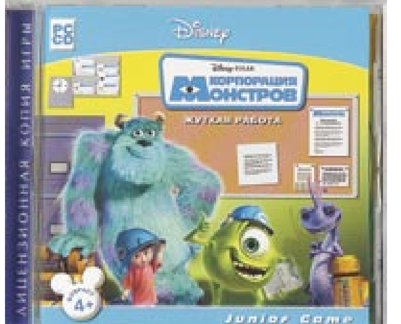


Жанр action/adventure
Издатель «Одиссей»
Локализатор troll.ru
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

Еще один проект студии Disney Interactive, естественно, по мультфильму, на этот раз повествующий о приключениях динозавров в доисторическую эпоху. Игра вышла на PlayStation 2 еще в середине 2000 г., т. е. она являлась чуть ли не одним из стартовых тайтлов данной уже достаточно пожилой консоли. Перед нами порт. Конечно, качество графики по современным меркам далеко от идеального – полигонов в моделях и окружении довольно немного, текстуры оставляют желать лучшего, а спецэффекты очень слабы. Для игры лучше использовать геймпад, управлять динозаврами с клавиатуры неудобно. Dinosaur весьма оригинален по геймплею – это action/adventure с ролевыми элементами и интересными задачками для каждого из трех персонажей.

Перевод от troll.ru традиционно неплох, но как обычно хочется посетовать на игру актеров озвучивания. Также нам не понравился выбранный для текстов шрифт.

«Корпорация монстров. Жуткая работа»
Monsters, Inc. Scream Team



Жанр сборники мини-игр
Издатель «Одиссей»
Локализатор troll.ru
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Перед нами сборник детских мини-игр по мотивам знаменитого мультфильма студии Pixar. Вы в роли стажера поступаете в «Корпорацию монстров» и должны начать свой трудовой путь с разборки почты. Потом открываются и другие вакансии. У каждой из десяти представленных мини-игр, которые являются вариациями известных развивающих игр, целых тридцать уровней сложности, так что ребенок успеет освоить и работу с мышью, и потренировать свою память. Причем сложность повышается постепенно и очень плавно. Графика проекта, конечно, далека от современной, что не удивительно, ведь он вышел еще в 2001 г., но в данном случае это не так уж и важно.

Перевод и озвучка просто великолепны. У нас сложилось впечатление, что персонажей «играли» актеры, дублировавшие мультфильм. А сколько эмоций они вложили в свою работу – позавидуют и русификации игр категории ААА. Да, кстати, все надписи в роликах и на текстурах тоже переведены.

«Кофе-брейк. Перцы в офисе 2» Coffee Break 2



Жанр сим/головоломка
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор Play Ten Interactive
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★☆☆☆

Молодое российское издательство Playten Interactive продолжает снабжать нас играми малоизвестных западных разработчиков. Coffee Break 2 от французской студии ABELL Entertainment – один из таких проектов. Это уже вторая часть офисного симулятора – смеси The Sims и квеста. В отличие от предыдущей серии нам позволено в режиме свободной игры выступать не только в роли Геннадия и Сергея, но и двух их сотрудниц. Кроме того, были доработаны и расширены возможности героев, добавлены опции техники, ну и естественно, в офисе появились новые сослуживцы.

Как и первая часть игры, продолжение, при весьма неплохом качестве перевода, вконец испорчено двумя клоунами российского шоу-бизнеса – Стилавиным и Бачинским. Ну сказал бы хоть кто-нибудь этим двум юмористам, что их шутки слишком уж плоские и сортирные. «Кофе-брейк. Перцы в офисе 2» уже четвертая, кажется, игра, над которой «поработал» данный «творческий» дуэт.

«Линия фронта: Нормандия»
Combat Mission: Beyond Overlord



Жанр wargame
Издатель 1С Мультимедиа

Локализатор snowball.ru
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Еще одна wargame от battlefront.com. Combat Mission: Beyond Overlord – игра, мягко говоря, не новая, «за океаном» она вышла в 2000 г., но не утратила своих преимуществ и по сей день. Если вы посмотрите мини-рецензию на локализацию Combat Mission: Afrika Korps, то можете смело переносить все, что там написано и на данный wargame. Отличие – театр военных действий. Если «Война в пустыне» повествует о сражениях в Северной Африке, то «Линия фронта: Нормандия», естественно, – в Европе. Географические особенности сказались на геймплее, ведь в данном жанре ландшафт и все объекты, включая дома и деревья, играют крайне важную роль и напрямую влияют на исход битвы. На втором диске можно найти моды к игре и новые виды техники.

Переводом на русский язык CM:BO занималась компания snowball.ru. Опять же, игры подобного рода высоких требований к локализаторам не предъявляют, достаточно перевести брифинги и пункты меню. Что и было сделано.

«Месть деревенщины» Country Justice



Жанр 3D-action
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор NMG
Игра ★☆☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

Redneck Rampage, безусловно, была отличной для своего времени игрой – многие до сих пор вспоминают этот шутер. Например, ребята из американской (!) компании 3 Romans («Три римлянина» или «Три цыгана»?), решившие повторить успех Xatrix. Вот только движок, выбранный ими для производства Country Justice (что характерно, исполняемый модуль называется Redneck), устарел еще в момент выхода оригинала, то бишь 10 лет назад.

Скажем честно, такого кошмара мы давно не видели. Это даже не категория С, Country Justice – трэш вне категорий. Графика способна вогнать в ступор даже поклонников 8-битовых приставок, анимация делалась с буратин, ну а что скрывается за загадочным словом gameplay, в американской глубинке и не подозревают. Перевод в принципе неплох, но актеры не напрягаются, да и тексты здесь, мягко говоря, странные. Лучше всего Country Justice описывает фраза, чаще других повторяемая главным героем: «Это просто безумие».

«Нэнси Дрю: Проклятье поместья Блэкмур»
Nancy Drew: The Curse of Blackmoor Manor



Жанр детективная адвентюра
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Серия книг о девочке-детективе Нэнси Дрю издается уже на протяжении 75 лет и включает более 350 произведений. Можете себе представить, сколько поколений барышень выросло на этом материале! А вот компания Her Interactive, сделав Нэнси источником своего дохода, регулярно «клепает» очень неплохо улетающие с полок североамериканских магазинов адвентюры с ней в главной роли. На счету игроделов уже полтора десятка продуктов, названия которых начинаются с имени Nancy Drew.

В «Проклятии поместья Блэкмур» Нэнси приходится разбираться с запутанной ситуацией, связанной со странным недугом ее подруги Линды, появление которого объясняется неким древним проклятием, тяготеющим над ее семейством. Однако юная последовательница Шерлока Холмса и Эркюля Пуаро чувствует: дело не в этом. Кстати, говорят, что поклонники признали именно данную игру самой таинственной в серии.

«Нэнси Дрю: Секрет старинных часов»
Nancy Drew: The Secret of the Old Clock

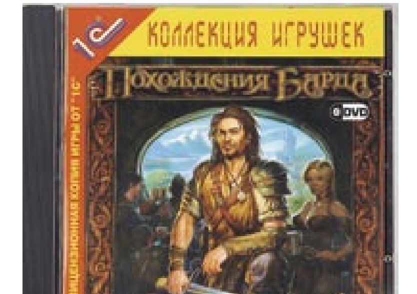


Жанр детективная адвентюра
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Поскольку оценка локализаций обеих «Нэнси Дрю» совпадает по всем параметрам, все же позволим себе изложить собственное мнение только один раз. На наш взгляд, «четверка» наиболее адекватно отражает соотношение плюсов и минусов. Приятно видеть перерисованные таблички и вывески с надписями на русском языке, радует нормальная литературная речь, однако временами, слушая актеров, озвучивавших персонажей, хочется воскликнуть, аки Станиславский: «Не верю». Популярная исполнительница ГЛЮК'OZA, выступившая в роли Нэнси, немножко не дотягивает.

Что касается сюжета игры, то в данном случае наша сыщица приходит на помощь еще к одной своей подруге Эмили, не так давно потерявшей близких людей и столкнувшейся с массой проблем, включая кражу ларца с драгоценностями и непонятную историю с завещанием, согласно которому родительское наследство переходит к некоему экстрасенсу.

«Похождения барда» The Bard's Tale



Жанр action/RPG
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Если «Похождения барда» оценивать исключительно как action/RPG, то она получит максимум 3 балла – уж слишком примитивно выглядит творение Брайана Фарго на фоне остальных представителей жанра. Но дело в том, что The Bard's Tale интересна совсем другим, а именно – отличным стебом над всеми самыми избитыми штампами ролевых проектов.

Игра переполнена отличными шутками, которые оценят знатоки жанра... вот только для полного эффекта им придется заниматься английской версией – хоть перевод и выполнен на весьма высоком уровне, но для подобного проекта его оказалось недостаточно. Вместо искрометных шуток порой на грани фола и бесподобных голосов барда и рассказчика в русской версии мы видим достаточно стандартный перевод (лишь в некоторых случаях способный более или менее адекватно передать дух оригинала) и уже узнаваемые голоса актеров, которые явно не дотягивают до уровня английской версии.

«Похождения императора»
Disney's The Emperor's New Grove Action Game



Жанр аркада
Издатель «Одиссей»
Локализатор troll.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Очередной детский проект студии Disney Interactive по анимационному фильму родительской компании. Вышедший еще в 2001 г. мультик, в котором повествуется о приключениях императора инков Куско, превращенного злобным советником в ламу, благополучно провалился. Естественно, и игра по мотивам получилась не очень. Если пять лет назад она и выглядела неплохо, сейчас этого уже не скажешь. Безнадежно устаревшая графика, угловатые модели, однотонные текстуры низкого разрешения – у «Похождений императора» нет ничего, что бы могло привлечь современных детей. Да и геймплей, честно говоря, посредственный. Банальный платформер без намека на оригинальность. Существует множество хороших игр, чтобы тратить свое время на эту.

А вот перевод неплох. Как озвучка, так и тексты грамотны и адекватны, хотя голоса актеров хорошо знакомы нам по другим работам troll.ru, да и особых усилий при озвучивании они явно не прилагали.



«Спецназ III: Штурмовая бригада 121»
Combat: Task Force 121



Жанр first person shooter
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «Логрус»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Direct Action Games не перестает потчевать нас бюджетными шутерами. В этот раз Combat: Task Force 121 – игра, честно говоря, заурядная. Сюжет повествует о спецназовцах, которые выбивают террористический дух из тел антагонистов с помощью стрелкового оружия. Но сам этот процесс, увы, вовсе не захватывает: о дизайне уровней лучше не говорить вслух, AI противников просто ужасен. Беготня лишь изредка разбавляется заданиями типа «найди карточку доступа вон к той двери, которая лежит в таком-то сейфе», и необходимостью обыскивать бездыханные тушки врагов, чтобы пополнить боеприпасы.

Локализацией занималась «Логрус». Перевод, естественно, оказался значительно лучше, чем сама игра. Кроме озвучки брифингов перед миссиями (тексты прилагаются), есть также руководство по прохождению всех заданий на русском языке для тех, кто запутался в трех соснах.

«Форд Стрит Рейсинг» Ford Street Racing



Жанр аркадная гонка
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Не успели мы поместить обзор оригинальной версии необычной гоночной аркады от Razorworks, как подоспела ее русификация. Для тех, кто пропустил прошлый номер, напомним, что эта очередная часть серии гоночных аркад под брендом Ford Racing отличается интересными функциями управления командой из трех автомобилей. Отдавая приказы напарникам и в любой момент «пересаживаясь» из машины в машину, вы должны выиграть серию чемпионатов. Графика игры не самая современная, но вполне приятная, а управление мощными muscle car американского производства действительно доставляет удовольствие.

Перевод немногочисленных пунктов меню и уроков вождения претензий не вызывает. Но, поместив на первый диск каталог игр размером более 500 MB, «благодаря» чему оригинал, влезавший на один CD, был раздут до двух, издатель заслужил наше бурное порицание. И за русификацию игра заработала два балла.

«Шорох» Scratches



Жанр horror/advenure
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор Play Ten Interactive
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

В прошлом номере «Домашнего ПК» мы по достоинству оценили дебютную адвентюру с элементами horror от молодой аргентинской (!) компании Nucleosys Digital Studio. И хотя с технологической точки зрения игра не представляет собой ничего особенного (стандартные рисованные/рендеренные задники и панорамирование), авторам удалось мастерски передать дух заброшенного викторианского особняка и ореол тайны, окутывающей его. Блестящее звуковое оформление Scratches, нагнетавшее атмосферу саспенса, оказалось выше всяких похвал.

Для адвентюры подобного рода грамотная локализация – залог успеха на отечественном рынке. С сожалением вынуждены констатировать, что эту миссию в Play Ten провалили. И дело даже не в ошибках, закравшихся в многочисленные тексты. Ужасен подбор голоса главного героя – безжизненный и неестественный, абсолютно не подходящий этой игре.

«Carcassonne 2. Эпоха мамонтов»

Carcassonne 2: Jaeger und Sammler



Жанр настольная игра
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Луганская компания «Меридиан'93» продолжает радовать нас своими логическими играми по настолкам фирмы Hans im Glück. Это уже четвертая компьютерная инкарнация знаменитой Carcassonne, вышедшая из-под пера луганчан. К сожалению, путь на родину у игр «Меридиана'93» труден – их переводят с немецкого на русский в Москве. По сути «Эпоха мамонтов» не сильно отличается от классического Carcassonne: вместо городов – леса, поля заменены лугами, дороги – реками, а монастыри – озерами. Впрочем, на картах появились различные бонусы, существенно изменяющие стратегию, – очки начисляются за золотые самородки, рыбу, оленей, грибы и т. д. Конечно же, имеется возможность сетевой и онлайновой игры.

Локализация от snowball.ru как всегда хороша. Переведены правила игры, подсказки, советы начинающим стратегам и т. д. Озвучки в Carcassonne традиционно нет.

Commandos Strike Force



Жанр first person shooter
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Commandos Strike Force оказалась не настолько хорошей, как ее прародители. Вместо добротной тактической RTS Pyro Studios подсовывает нам аркадный шутер от первого лица. Полагаем, не стоит говорить, что игровой процесс претерпел кардинальные изменения, причем далеко не в лучшую сторону. Помимо всего прочего, CSF обладает устаревшей графикой (движок RenderWare, которому уже давно пора на пенсию), ужасным AI противников, заскриптованностью и, что самое обидное, минимальной свободой действий.

Локализация от «Нового Диска» не вызывает никаких нареканий. Отличный подбор актеров, озвучивающих персонажей; надписи и тексты меню – все выполнено на традиционно высоком уровне. Однако раздел со внушительным видеоматериалом о создании самой игры, интервью с разработчиками и т. д. перевести на «великий и могучий» то ли забыли, то ли попросту не захотели.

Hello Kitty. Roller Rescue



Жанр детская аркада
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Этой симпатичной кошечке уже более тридцати лет. Ее придумала в 1974 г. Икуко Шимизу, дизайнер японской компании Sanrio. На первых порах изображение Китти украшало всевозможные мелкие девичьи аксессуары. Со временем словосочетание Hello Kitty превратилось в могучий бренд, вокруг которого возникла целая индустрия.

Рассматриваемая нами игра предназначена в первую очередь для девочек младшего школьного возраста. По большому счету это action/adventure с элементами нескольких жанров – здесь и трехмерная платформенная аркада, и немножко beat'em up, и разгадывание головоломок. Все очень ярко и крайне просто.

Озвучка в игре отсутствует, так что вся работа локализаторов свелась к переводу текстов меню, элементов интерфейса и реплик персонажей. Некоторое количество досадных неточностей в русском тексте не дают нам права поставить отличную оценку.

Impossible Creatures



Жанр стратегия реального времени
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Impossible Creatures – это настоящий подарок для юных мичуринцев. Будучи RTS, игра не просто предоставляет возможность добывать ресурсы, воздвигать базы и штамповать на ней определенные типы юнитов, но и создавать их, изменяя характеристики и внешний вид. Со стороны весь этот зообалаган смотрится весьма чопорно, но, согласитесь, что тигро-скорпион, бабуино-верблюд и койото-крокодил – покруче будут, чем M1A1 Abrams. Процесс лепки генетических уродцев весьма интересен, и на выходе можно получить множество комбинаций.

Локализация от «Нового Диска» традиционно впечатляет. На русский язык переведено все: меню, тексты, озвучка персонажей (хотя в иные моменты актеры явно поскупились на эмоции) и даже титры в видеороликах. Еще одной особенностью (которая понравится любителям оригинальных версий) данной русификации является то, что ее можно и не устанавливать – она опциональна.

Rainbow Six: Lockdown



Жанр first person shooter
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор GFI
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★★

Появление на свет такого продукта, как Rainbow Six: Lockdown, с трудом поддается логическому объяснению. Red Storm Entertainment, прославившаяся серией серьезных тактических симуляторов спецназа, вдруг решила «порадовать» поклонников совершенно бессмысленной аркадой уровня Delta Force. Под нож пущены практически все наработки. Полностью исчез планировщик заданий, искусственный интеллект противников сведен к нулю, игровой процесс стал скучным и однообразным. Дизайн уровней примитивен, а миссии сводятся к банальному «дойти из точки А до точки Б, убивая всех на своем пути». В связи с отсутствием второй группы стали невозможными обходы с флангов, одновременные атаки с нескольких сторон.

Перевод сделан качественно, а текст в меню выглядит так, будто он изначально был на русском языке. Полностью переозвучены все ролики и персонажи, хотя фразы иногда звучат слишком пафосно.

Still Life



Жанр адвентюра/триллер
Издатель 1С МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор Lazy Games
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Still Life, разработанная одной из творческих групп франко-канадской компании Microids (выпустившей блестящий адвентюрный минисериал «Сибирь»), тематически примыкает к более раннему продукту Post Mortem. Дело в том, что главной героиней здесь является крутая девица, агент ФБР Виктория Макферсон, внучка того самого Гаса Макферсона, который выяснял причины и искал исполнителей таинственных преступлений в Post Mortem.

Барышне приходится распутывать дело, связанное с убийствами проституток. Интереса игре добавляет развитие действия в двух временных пластах – современном Чикаго и Праге первой половины прошлого века, когда подобную историю расследовал ее дедушка.

К локализации, выполненной командой Lazy Games, претензии отсутствуют. Все аспекты, в том числе и самые главные (перевод, игра актеров), заслуживают только лестных оценок.

The Movies. Фабрика грез



Жанр экономический симулятор
Издатель 1С МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор Nival Interactive
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Британский гуру гейм-дизайна Питер Молиньё, как известно, ваяет не только симуляторы бога, но порой спускается и на грешную землю. И вот однажды ему пришла в голову идея смоделировать развитие киноиндустрии на примере одной отдельно взятой студии, бразды правления которой вручаются игроку.

Ждать выхода официальной локализации знаменитого гибрида экономического симулятора, «симсов» и редактора короткометражных фильмов пришлось около пяти месяцев.

Nival Interactive к решению поставленной задачи подошла весьма ответственно и справилась с ней почти идеально. Разговоров и текстового материала в игре достаточно много, и практически везде очень удачно подобраны русские эквиваленты. Даже радиоканал, сообщающий о новостях в киномире, звучит на понятном всем языке. К сожалению, иногда случаются досадные промашки, однако они не портят общего впечатления от русификации.

Total Overdose



Жанр аркада
Издатель 1С МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор Nival Interactive
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Total Overdose – продукт необычный. Во-первых, это не банальный клон Grand Theft Auto, а вполне самобытная и оригинальная игра, хоть и со схожим геймплеем. Во-вторых, количество разнообразных приколов здесь превышает все разумные пределы. Добавьте сюда еще мексиканские просторы, текилу, коку и толпы вооруженных до зубов кабальерос, плюс, конечно, очень динамичный геймплей, и вы получите замечательный способ весело скоротать парутройку вечеров. Без недостатков, к сожалению, не обошлось – слабая графика и небольшие локации портят общее впечатление.

Локализацией занималась Nival Interactive. Перевод на русский, безусловно, выполнен на очень высоком уровне. Но есть все же одно «но». Несмотря на очевидные преимущества русификации, оригинальная озвучка была во много раз колоритнее, даже невзирая на то, что российские актеры из кожи вон лезли, чтобы спародировать мексиканский акцент.

«V» значит Вендетта/ V for Vendetta





Олег Данилов

Странно, почему фильм вообще разрешили к показу в США? Картину, в которой черным по белому «сказано», что ваше правительство вам врет, в словах журналистов нет ни грамма правды, проповедники продажны и грязны, враги выдуманы, а страхи культивируются искусственно, нельзя было выпускать на большой экран. Не дай бог народ задумается и проведет параллели. И пусть в фильме фигурирует почти оруэлловская Англия (вместо Министерства Правды – British Television Network, вместо Большого Брата – Великий Канцлер), предложенный сценарий легко проецируется на США, Германию, Россию, любую другую страну. И это страшно.

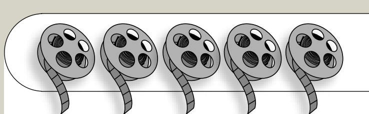
V for Vendetta – гениальное кино, но оно далеко не для всех. Кому еще, кроме эстетов, понравится саундтрек от Чайковского или длинные стихотворные цитаты из Шекспира? Кто будет выискивать постоянные отсылки к Оруэллу, символы, проходящие через весь видеоряд, цитирование других лент и произведений? Кто выдержит нарочитые документальные врезки и неспешное развитие сюжета? Action-сцен, как и спецэффектов, в V for Vendetta почти нет – предфинальная бойня с участием V скорее исключение, чем правило. Перед нами не боевик, а психологическая драма-антиутопия. Фильм не перегружен действием, но очень насыщен эмоционально. Иногда даже перенасыщен.

Хьюго Уивингу (бывшему агенту Смиту) пришлось несладко, играя роль V. Основной инструмент актера, лицо, из-за неснимаемой маски задействовать нельзя, но Уивинг отлично вышел из ситуации, передавая эмоции жестами, осанкой, голосом – одним словом, мастерская работа. Хороши Стивен Ри в роли инспектора Финча и Стивен Фрай (оба автора «Видеотеки» уже давно любят последнего за гениальное исполнение Дживса) – ведущий развлекательного шоу Дитрих. Не подкачала и Натали Портман. Роль Иви, пожалуй, лучшая ее работа с поры «Леона-киллера».



Да, у фильма есть определенные проблемы. В первую очередь, логические дырки в сценарии братьев Вачовски, временные петли и несогласование детективной линии, но, честно говоря, при просмотре меньше всего думаешь о логике. V for Vendetta – не придуманная история, это, и здесь героиня Портман абсолютна права, фильм о нас с вами. Тем более что с V начинается еще одно слово – Victory. Те, кто полтора года назад, как и герои ленты, стоял ночью на площади, ожидая падения старых символов, поймут меня.

Ведь народ не должен бояться своего правительства. Это правительство должно бояться своего народа.



Компании Warner Bros., Silver Pictures, 2006
Web-сайт vforvendetta.warnerbros.com
Режиссер Джеймс Мактиг
В ролях Натали Портман (Иви), Хьюго Уивинг (V), Стивен Ри (инспектор Финч), Стивен Фрай (Дитрих), Джон Херт (Адам Сатлер), Тим Пиготт-Смит (Креди) и др.



«Код да Винчи»/ The Da Vinci Code

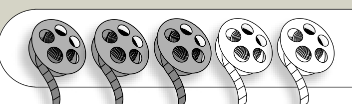
Александр Птица

Этот фильм ждали. Причина проста – беспрецедентная раскрутка и как результат – мегапопулярность в широких массах одноименного квазикультурологического детектива Дэна Брауна. Опять же тайны, затрагивающие самые сокровенные глубинные устои христианства, – вечно модная тема.

К сожалению, мы вынуждены констатировать, что удачной картину при всем желании не назовешь. Хауэрд – режиссер опытный, но ему каким-то чудом удалось изготовить удивительно пресный и тоскливый продукт длительностью в два с половиной часа. Да, он весьма аккуратно перенес на экран основную интригу литературного первоисточника, но слишком уж все похоже на ученическое изложение уровня начальной школы. Зрителя, знающего сюжет, это не увлекает, а те, кто не читал романа, после просмотра фильма вряд ли захотят еще раз встретиться с героями на страницах книги.



Однако самое горькое разочарование принес тот, на кого я более всего надеялся. Настолько неудачной роли в блестящей карьере одного из моих любимейших актеров Тома Хэнкса затрудняюсь и припомнить. Наблюдать на протяжении всего фильма одну и ту же кислую мину на его лице было выше моих сил. Да и от обожаемой за «Амели» Одри Тоту здесь остались разве что ее огромные бездонные глаза.



Компания Columbia Pictures, 2006
Web-сайт www.davincicode.com.ua
Режиссер Рон Хауэрд
В ролях Том Хэнкс (Роберт Лэнгдон), Одри Тоту (Софи Невё), Жан Рено (Безу Фаш), Иен Маккелен (Лю Тибинг), Пол Беттани (Сайлас), Альфред Молина (епископ Арингаросса) и др.

«Сайлент Хилл»/ Silent Hill



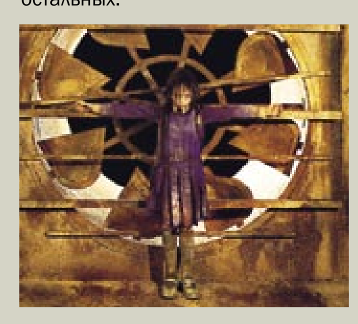
Ярослав Сингаевский

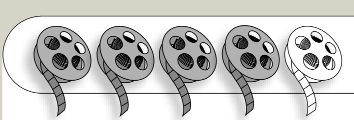
Экранизация игр – дело неблагодарное. Особенно когда первоисточником служит такое неординарное творение, как Silent Hill. Главная заслуга режиссера картины Кристофа Гэнса в том, что он уберег специфическую стилистику игры от собственного авторского вмешательства.

Гнетущая атмосфера вымершего города убедительна, а переход между различными реальностями, в которых существует это чертово место, выполнен просто бесподобно. Весьма недурно получились монстры, особой похвалы заслуживает Pyramid Head с его бескомпромиссным тесаком. Также нельзя не отметить выразительную операторскую работу – если вы знакомы с самой первой частью игровой horror-серии, то наверняка узнаете характерное «поведение» камеры в ряде эпизодов. И конечно же, в фильме звучит музыка Акиры Ямаока, без которой Silent Hill уже немыслим.

К сожалению, сценарий картины не вызывает столь восторженных отзывов. Упрощенный пересказ событий первой части нелогичен, грешит нестыковками, а для людей, с игрой не знакомых, зачастую и вовсе непонятен. Поговаривают, правда, что Кристофа Гэнса заставили сократить фильм с изначальных 3,5 часа до требуемых 125 минут. Может быть, дело в этом?

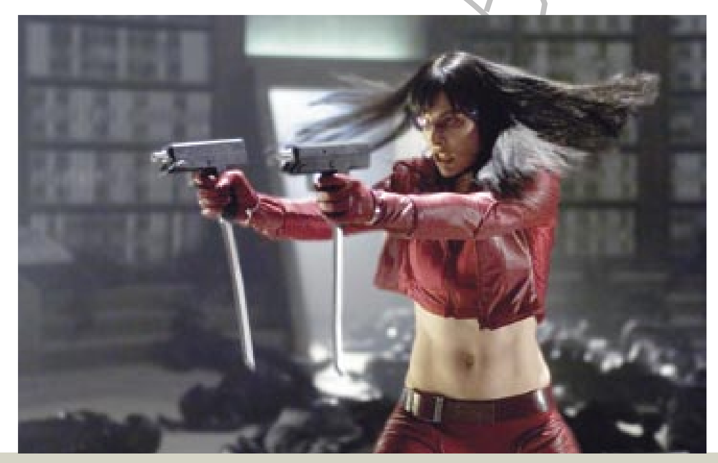
Как бы то ни было, перед нами одна из наиболее удачных экранизаций игр. Непременный must-see для фанатов серии и достаточно неоднозначное зрелище для всех остальных.





Компания Sony Pictures Entertainment, 2006
Web-сайт www.welcometosilenthill.com
Режиссеры Кристоф Гэнс
В ролях Рада Митчелл (Роуз), Лори Холден (Сибил Беннет), Шон Бин (Кристофер), Дебора Кара Ангер (Далия), Жоделль Ферланд (Шэрон/Алесса) и др.

«Ультрафиолет»/ Ultraviolet



Александр Птица

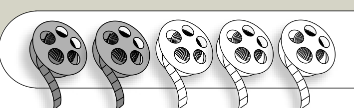
Приветствую вас, господа вампиры. Что-то слишком часто вы стали попадаться в последних кинотворениях. Правда, в «Ультрафиолете» вас именуют наукообразным словом «гемофаги», но от этого общий смысл не меняется, характерная форма клыков тоже, как и отношение со стороны, так сказать, нормальной части человечества.

Начальные титры фильма, исполненные в стиле комиксов, могут ввести в заблуждение несведущего зрителя относительно первоисточника сюжета. Сразу расставим точки над «i» – графических новелл с подобным названием не существует.

Помня о том, что Курт Виммер снял такой неординарный фильм, как «Эквилибриум», мы надеялись, что его новые киноизыски на тему сурового далекого будущего окажутся по крайней мере на том же уровне. Увы, мечтам не суждено было сбыться – сюжет дыряв, как старое ведро, спецэффекты качеством не блещут, а картинка «замылена» до предела.



Единственная отрада для глаз – Вайолет (вы, думаю, не забыли, кто выступает в ее роли). Используя все свои акробатически-хореографические способности, она укладывает направо и налево десятки и сотни противников, не забывая при необходимости выдавить слезу или «сверкнуть» глазами в сторону зрительного зала. Парочку клипов такого содержания я бы еще выдержал без труда, но целый фильм – нет уж, увольте.



Компания Screen Gems, 2006
Web-сайт www.sonypictures.com/movies/ultraviolet
Режиссер Курт Виммер
В ролях Мила Йовович (Вайолет), Кэмерон Брайт (Шестой), Ник Чинлунд (Дексус), Себастиен Андрие (Нерва), Уильям Фихтнер (Гарт) и др.

«Большое путешествие»/ The Wild



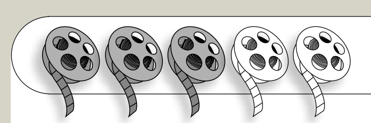
Олег Данилов

Вопрос, чаще других задаваемый в отношении мультфильма «Большое путешествие», звучал просто: «Это вторая часть “Мадагаскара”?» Увы, The Wild не является продолжением полюбившейся многим ленты, но влияние «Мадагаскара» чувствуется здесь во всем – начиная со сценария и заканчивая подбором персонажей. Другая картина, копируемая The Wild, – «Король Лев». К сожалению, микс получился ближе ко второму мультику, чем к первому, и больше понравится детям, нежели их родителям.

Как всегда в работах студии Disney имеется мощная морально-воспитательная составляющая, причем классическая – конфликт поколений и проблема, мастерски описанная еще Тургеневым. Более того, морализирование намеренно выпячено и подчеркнуто, что несколько раздражает. Вообще The Wild абсолютно вторичен во всех своих аспектах. Цитаты из «Мадагаскара», «Короля Льва», других анимационных и игровых фильмов сыплются как из рога изобилия. Есть даже жирный намек на «Звездные войны». Впрочем, картина обязательно понравится детям: смешных (для них) эпизодов предостаточно, а персонажи весьма забавны, особенно коала Нигель (вылитый Йода) и удав Ларри.

Буквально пару слов о графике. Симпатично, но не более того. Особых находок нет, да и данный стиль рендера лично мне не нравится.





Компания Walt Disney Pictures, 2006
Web-сайт www.disney.com/thewild
Режиссер Стив Уилльямс
Роли озвучивали Кифер Сазерленд (Самсон), Джеймс Белуши (Бенни), Эдди Иззард (Нигель), Дженеэн Гарофало (Бриджет), Уильям Шатнер (Казар), Ричард Кайнд (Ларри), Грег Ципес (Райн) и др.